PARANOIA, ALGO MAS QUE UN JUEGO DE ROL

COMICS scene

NUM. 14
390 PTS.

ediciones zinco

LOS ORIGENES DEL ULTRAVERSO

OSCURO Y VIOLENTO ASI ES JAE LEE

EL DR. EXTRAÑO EN EL CINE

TED KORD + YWING

CRG COMICS RELEASE GROUP

8 414090 103725 00014

LOS PASOS DESAFIANTES DE JIM SHOOTER

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión

ULTIMAS NOVEDADES

REF.: 304
3.500 Ptas.

REF.: 212
1.600 Ptas.

REF.: 213
1.600 Ptas.

REF.: 401
3.975 Ptas.

¡YA ESTAN A LA VENTA!

YA HEMOS ENTRADO EN EL MUNDO DE...

DARK·SUN™
WORLD
SOL OSCURO

JUEGOS ROL

Ediciones Zinco

COMICS scene

PAG. 28

4 BOCADILLOS DEL LECTOR
Vuestras cartas

9 TRABAJO EN EQUIPO
Larry Stroman y Todd Johnson fundan una tribu

14 OSCURO Y VIOLENTO
Así es como Jae Lee describe su estilo

19 UN VIAJE INOLVIDABLE
Visitemos con Dark Horse el «Mayor Mundo del Cómic»

28 LOS ORIGENES DEL ULTRAVERSO
Los modernos superhéroes de Malibu

34 PASOS DESAFIANTES
Jim Shooter vuelve a crear un mundo

39 DIOSES CON OTROS NOMBRES
O sea, la obra magistral de Clive Barker

44 BIENVENIDO A DAKOTA
Los héroes de un nuevo mundo de realidades urbanas

50 EXTRAÑO: UN PRELUDIO
Así fue la primera incursión fílmica del Mago

54 LOS SECRETOS DE LA CIUDAD
La nueva saga heroica de Jack Kirby

59 SINTIENDO PARANOIA
Un divertido juego de rol, origen de un cómic

Arte de Hardcase: Dave Gibbons/© 1993 Malibu Entertainment

Arte de Static: John Paul Leon/© 1993 Milestone Media Inc.™

Arte de Strange TV: CBS/Personaje: © 1993 Marvel Entertainment Group/Arte: Tom

COMICS SCENE is published by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. American staff: Editor: David McDonnell, Managing Editor: Mike McAvennie, Associate Editor: Maureen McTigue, Art Director: Jim McLernon. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 24, 33, 34 & 36, Copyright © 1993 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.
COMICS SCENE Número 14, diciembre de 1993, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1993 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesor: Miguel G. Saavedra. • Diseño: Antonio Sánchez • Composición: Francisco Solsona. • Traductores: Albert Solé y Sergio Villareal. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Avda. Barcelona, 225, 08750 Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 390 Ptas. (Transporte incluido.)

BOCADILLOS del lector

Me he decidido a escribirles, pero pasaré por alto las felicitaciones, pues me figuro que ya estarán algo fritos con ello (aunque el reconocimiento a una labor bien hecha no le viene mal a nadie).

He comprobado que muchos lectores mexicanos han escrito en busca de asesoría por aquello de conseguir tebeos hispanos. Me gustaría saber si hay posibilidades de que envíen el pedido que aquí hagamos y me pasaran algunos «tips» al costo (de lo contrario, les mandaré un pedazo de kryptonita verde envuelto en papel de regalo).

Una última cosa: Quisiera ponerme en contacto con fans del cómic y la manga japonesa, no sólo de España, sino de dondequiera que se lea la revista, así que les dejo mi dirección. ¡Larga Vida!

Arturo Gil Gómez
Privada de Laureles, 6
Col. La Cañada
C.P. 53530 México

Para solicitar material a la editorial, tan sólo tiene que remitir una lista de los cómics que le interesan a la siguiente dirección: Ediciones Zinco, Avda. de Roma, 157, 9.°; 08011 Barcelona. Y recibirá en su domicilio una carta donde se le indicará el importe total de su pedido en dólares, incluidos gastos de envío. ¿Aclarado?

Enhorabuena por vuestra fantástica publicación. De verdad que os superáis número a número, y eso tiene mucho mérito.

El motivo de escribiros es para comentar una cosa que me tiene intrigado. Veréis, el otro día estaba con un amigo en una librería especializada donde tienen cómics en inglés. Mientras mirábamos los distintos títulos, nos fijamos en que llevaban la fecha de publicación adelantada en dos meses con respecto a la fecha real. O sea, que aunque estábamos en agosto, en la cubierta de los cómics ponía «Oct». Mi amigo ya había oído algo de esto, pero no supo explicármelo bien. ¿Me lo podéis aclarar vosotros?

Juan Santos García
Madrid

La práctica de fechar los cómics con varios meses de adelanto se remonta a los primeros tiempos de los comic books, allá por los años cuarenta. Como no existían las librerías especializadas, el circuito de venta para los cómics quedaba limitado a quioscos, supermercados y similares. Y la distribución era tan errática que las editoriales tenían que indicar una fecha adelantada en las cubiertas a fin de asegurarse de que sus publicaciones mantenían la vigencia en el momento de llegar a su punto de venta. La práctica se ha mantenido hasta nuestros días, más que nada por costumbre, aunque ahora la distribución es mucho más rápida y uniforme.

Escribo para expresar mi más absoluta disconformidad con lo que comentaba el lector Francisco Villanueva en el número 12 de **COMICS SCENE**. Para mí, los dibujantes que se han marchado a Image no son un ejemplo de nada, sino todo lo contrario. Simplemente, son mercenarios movidos por su amor al vil metal.

Yo me pregunto: ¿Qué sería de todas estas estrellas de pacotilla si no hubieran trabajado antes en Marvel? Seguro que ahora no estarían cosechando el mismo éxito. Lo único que han hecho estos dibujantes es utilizar a Marvel como trampolín para luego marcharse con viento fresco, sin importarles que con ello pudieran perjudicar la imagen de la editorial. Si Marvel era tan mala con ellos y no les daba derechos, ¿por qué no se lo pensaron antes de entrar? Pero es mucho más fácil servirse de Marvel para hacerse con un nombre, y luego, si te he visto, no me acuerdo. Deberían estar agradecidos, porque sin Marvel ellos no serían nadie.

José S.
Madrid

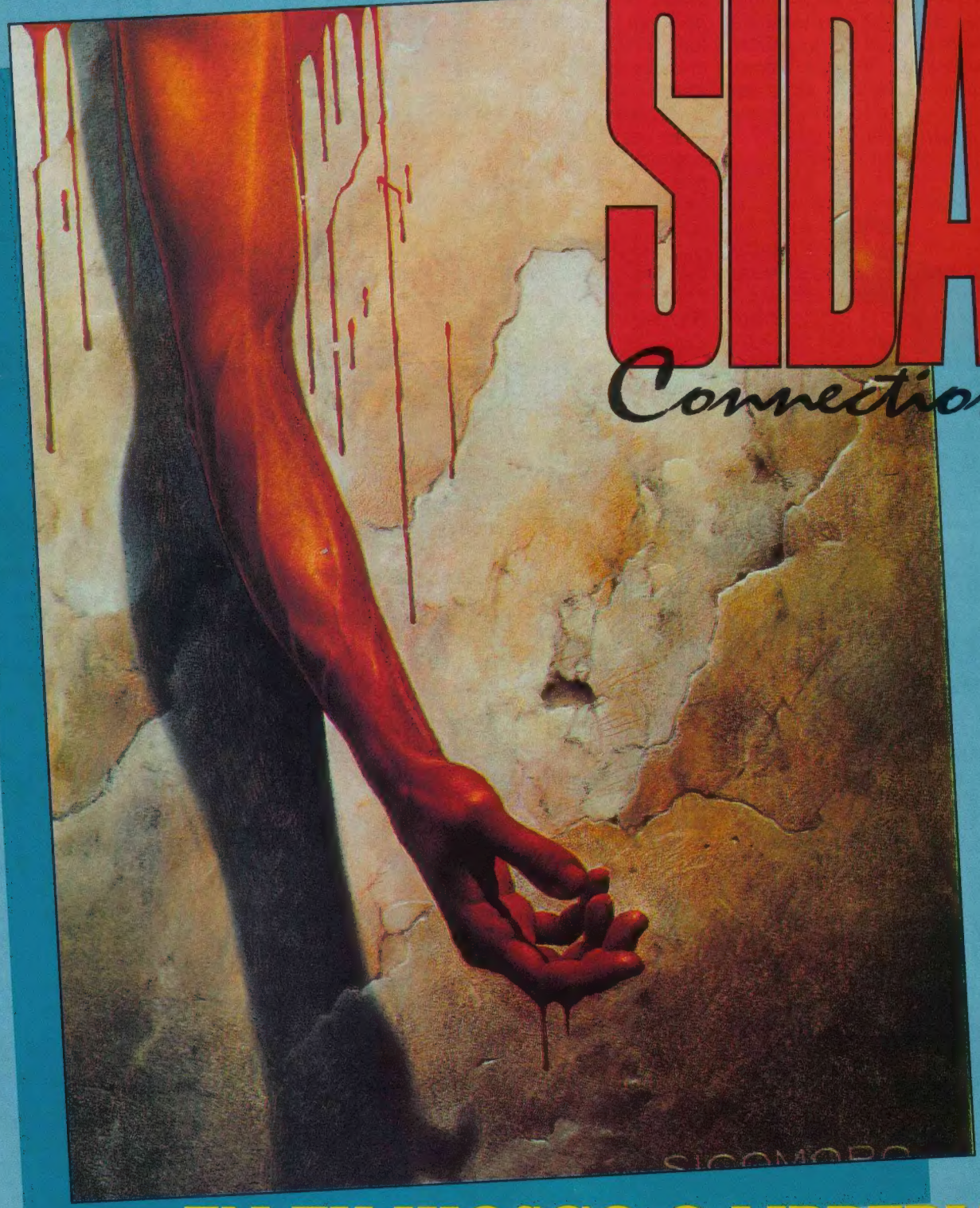
Seamos un poco justos, José. Si bien es cierto que estos autores pueden haberse apoyado en Marvel para lograr una mayor popularidad, también lo es que, gracias a ellos, la editorial alcanzó unas cifras de ventas millonarias que en su momento batieron récords. ¿Habría vendido lo mismo la nueva colección de Spider-Man con otro artista que no fuera Todd McFarlane? Y un número uno de X-Men, ¿habría tenido el mismo reclamo comercial sin los dibujos de Jim Lee? Evidentemente, no. Y además, el que una editorial lance a un autor no significa que éste deba permanecer encadenado a aquélla de por vida. Cada uno es muy libre de escoger lo que le mejor le plazca, y creo que eso es algo en lo que todos estaremos de acuerdo. ¿Que la actitud personal de alguno de los responsables de Image deja bastante que desear? Pues sí, pero eso es harina de otro costal. Por ejemplo, a mí me ha parecido lamentable toda esa movida que se han montado recientemente para despedir a autores como Mike Grell, Hilary Barta o Larry Stroman aludiendo a que no encajaban en su idea de

DOS GRANDES DEL COMIC EUROPEO

CLAUDE MOLITERNI experimentado y crudo guionista junto al impactante realismo gráfico de **SICOMORO** en un *thriller* de nuestros días.

SIDA

Connection



ediciones zinco

EN TU KIOSCO O LIBRERIA

o a través de nuestro servicio de venta por correo.

«universo» y no vendían lo suficiente. Eso no sólo traiciona la idea inicial de que Image iba a convertirse en una especie de Paraíso para los creadores que buscaran una alternativa a las grandes editoriales, sino que da la razón a quienes sostenían que, en el fondo, el propósito de los fundadores de Image era montar un club privado para artistas «hot». A lo que tienen perfecto derecho, sin duda, pero no es eso lo que nos habían contado .

. Encontré fascinante el artículo, publicado en el último número de **COMICS SCENE**, donde se analizaba la situación actual del mercado USA. Como aficionado veterano que soy –con veinte años, puedo afirmar orgulloso que llevo más de la mitad de mi vida leyendo cómics- este tipo de artículos siempre me interesan. ¡A ver si se repite la iniciativa! Y lo cierto es que éste en concreto me hizo pensar en la situación que se vive en nuestro país. Sin pretender hacer un analisis en profundidad –no dispongo de suficiente información para ello–,creo que aquí nos encontramos en una situación similar. Forum ha empleado la misma táctica que Marvel en los USA: inundar el mercado –¿saturarlo?– para hacer desaparecer a los competidores. Lo que pasa es que en el caso del mercado español –muy distinto del yanqui, of course– ha empeorado una situación ya de por sí bastante mala.

¿Y qué ha sido lo peor, a mi entender, de todo ello? Pues la pérdida global de calidad en los cómics editados. Hace unos años, la oferta de comic books era bastante amplia: por un lado, tenías los superhéroes clásicos al uso –no es una crítica, ojo–, y por otro, obras más maduras para el lector de cómic USA con aspiraciones a algo más que la ración mensual de hostias entre héroe y villano.

Después llegó la crisis y todo se ha ido al traste. Forum es la reina indiscutible del mercado, mientras Zinco y Norma se las apañan para «sobrevivir». Esto no sería tan malo si no fuera porque Marvel está atravesando –siempre según mi modesta opinión– una crisis creativa importante. Incluso los mutantes, tan queridos por mí en otros tiempos, ahora no se pueden ni leer. ¡Cómo se añora a Claremont!

Sumándose a esto, en los últimos tiempos parece haber emergido una nueva generación de lectores que devoran lo que les echen sin fijarse lo más mínimo en lo que están comprando. Y esta «nueva generación» va creciendo en las tertulias comiqueras, en las librerías, en los correos de «formato USA» y, evidentemente, en la elección de nuevos títulos a publicar. Y esto me jode, porque ellos son los que determinan qué se publica y qué se deja de publicar. Y son ellos los que hacen que nos perdamos cantidad de buen material, dando pie a todos esos que critican al comic-book USA porque sí. ¿Dónde están los que leían a Alan Moore, Miller and Co? ¡Haceos oír!

Con todo esto quiero dejar bien claro que no soy un nostálgico del plan que llevaba la «generación Toutain» ni nada por el estilo. No, yo he crecido con los cómics de superhéroes –aunque sin ignorar los otros– y creo en los cómics de calidad. La crisis del mundo comiquero en España no terminará hasta que la gente se forme su propio criterio a la hora de elegir. Ya sabéis: «No apoyes historias y dibujos mediocres con tu dinero, no te creas la publicidad, apoya los cómics que crees que vale la pena apoyar», y «Compra únicamente los cómics que te gusten». Todos saldremos ganando.

Ferrán Campo
Barcelona

Siempre resulta delicado tocar aquí temas que atañen a la competencia editorial en el mundo del cómic, sobre todo teniendo en cuenta que Zinco es parte interesada. En cualquier caso, ahí queda reflejada tu opinión, eso sí, sin ningún tipo de apostilla por nuestra parte. Cualquier otro amigo que quiera dar su punto de vista, en uno u otro sentido, ya sabe que tiene la sección abierta para ello...

Respuestas Cortas. – José An-tonio Alegre Morales (C/. Gladiolo, 8, 1.°, C; 28903 Getafe, Madrid) está interesado en contactar con lectores de México o de algún otro país de Hispa-noamérica para in-tercambiar cómics y revistas. **Beatriz Matarredona García** (C/. Valencia, 46; Al-coy, Alicante) desearía cartearse con aficionados/as a los cómics japoneses. **Albert Miko** (Sabadell, Bar celona) se interesa por el Da-redevil de Frank Miller y John Romita Jr. Es de suponer que Forum lo publicará directamente en tomo, pro-bablemente para el Salón del Cómic del próximo año. **David Doncel Bar-the** (Ubeda, Jaén) pregunta por algún programa de radio sobre cómics que se emita en la zona. Si alguien conoce alguno, que escriba y lo daremos a conocer en la sección. **Daniel Segarra Cases** (C/. Virgen de la Cabeza, 2, 5.°, dcha.; 12530 Burriana, Castellón) busca colaboradores para montar un fanzine dedicado al mundo de la animación. **Daniel Aparicio Ruiz** (Barcelona) se ha fijado en que el color de las ilustraciones reproducidas en los artículos no siempre coincide con el que se ve en los cómics originales de procedencia. Bueno, piensa que en ocasiones las editoriales sólo facilitan ilustraciones en blanco y negro, de modo que son los amigos de **Comics Scene** quienes se tienen que encargar de darles color. **Juan Carlos Vicente Cabezuelo** (C/. Badajoz, 4, 1.°, Móstoles, Madrid) se ofrece como dibujante para colaborar en alguna revista para aficionados de Madrid. Y el **Club Dragon Ball** de Castellón ha preparado un nuevo fanzine sobre el manga, que podéis solicitar escribiendo a la siguiente dirección: C/. Maestro Ripollés, 7; 12003 Castellón.

Y eso fue todo. Si no falla nada, volveremos dentro de tres meses para continuar tomándole el pulso a la actualidad del comic book. Hasta entonces, ¡un saludo!

—Miguel G. Saavedra

NOVELAS GRAFICAS PARA LEER Y DISFRUTAR

BATMAN: EL NACIMIENTO DEL DEMONIO

Ahora puede ser revelado: ¡El origen secreto de Ra's Al Ghul! Pero los secretos más oscuros siempre se cobran el precio más alto, tal como tendrá ocasión de descubrir el Hombre murciélago. Escrita con pulso maestro por Dennis O'Neil, EL NACIMIENTO DEL DEMONIO presenta una poderosa historia de triunfo y tragedia, con ilustraciones exquisitamente pintadas por Norm Breyfogle.

Edición de lujo. 112 pags.
PVP: 1.875 Ptas.

GLORIA VIKINGA: EL PRINCIPE VIKINGO

El vigoroso héroe vikingo protagoniza su mayor aventura, gracias a los buenos oficios de los autores Lee Marrs y Bo Hampton. En palabras de Will Eisner, quien ha escrito la introducción a la obra, "Hampton ha creado una novela gráfica de un arte espléndido y heroico, preservando la dignidad que Harold Foster logró con su Príncipe Valiente".

Edición de lujo
128 págs. 1.875 Ptas

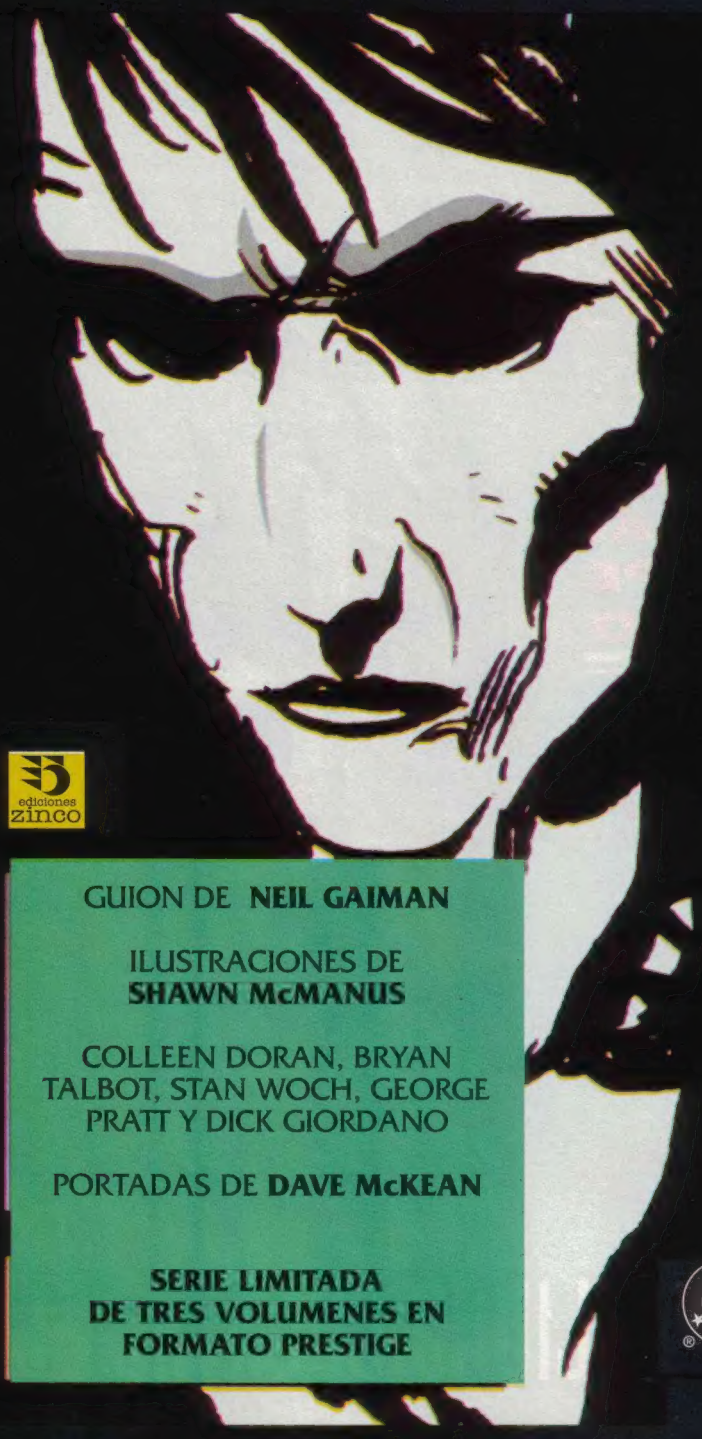
¡DONDE LA CALIDAD CUENTA!

ediciones zinco

UN JUEGO DE SUEÑO
UN JUEGO DE IDENTIDAD
UN JUEGO SEXUAL
UN JUEGO PELIGROSO

SANDMAN

un juego de ti



"Gaiman cuenta un relato que abarca mundos, desde los habitantes urbanos de un edificio sarnoso hasta aquellos que habitan una tierra parecida a Narnia, en peligro a causa de un enemigo conocido sólo como el Cuco. La hábil muestra de mitos del mundo que escoge Gaiman da a la historia su amplitud y la sensación de intemporalidad pero, como siempre, son los personajes los que destacan. Si todavía no has leído SANDMAN, éste es un lugar tan bueno como cualquier otro para comenzar. Los dibujos de Shawn McManus son maravillosos, la historia es maravillosa y, hacia el final, la espléndida prosa de Gaiman logró arrancar una lagrima de estos ojos cansados. SANDMAN sigue siendo el patrón por el que otras obras de fantasía, gráficas o no, se medirán en los 90. Fabuloso."

Elizabeth Hand
Detroit Metro Times

ediciones zinco

GUION DE **NEIL GAIMAN**

ILUSTRACIONES DE
SHAWN McMANUS

COLLEEN DORAN, BRYAN TALBOT, STAN WOCH, GEORGE PRATT Y DICK GIORDANO

PORTADAS DE **DAVE McKEAN**

SERIE LIMITADA DE TRES VOLUMENES EN FORMATO PRESTIGE

DC

VERTIGO

TRABAJO DE EQUIPO

Por KIM HOWARD JOHNSON

Crear la Tribu ha sido el mayor reto para Larry Stroman y Todd Johnson.

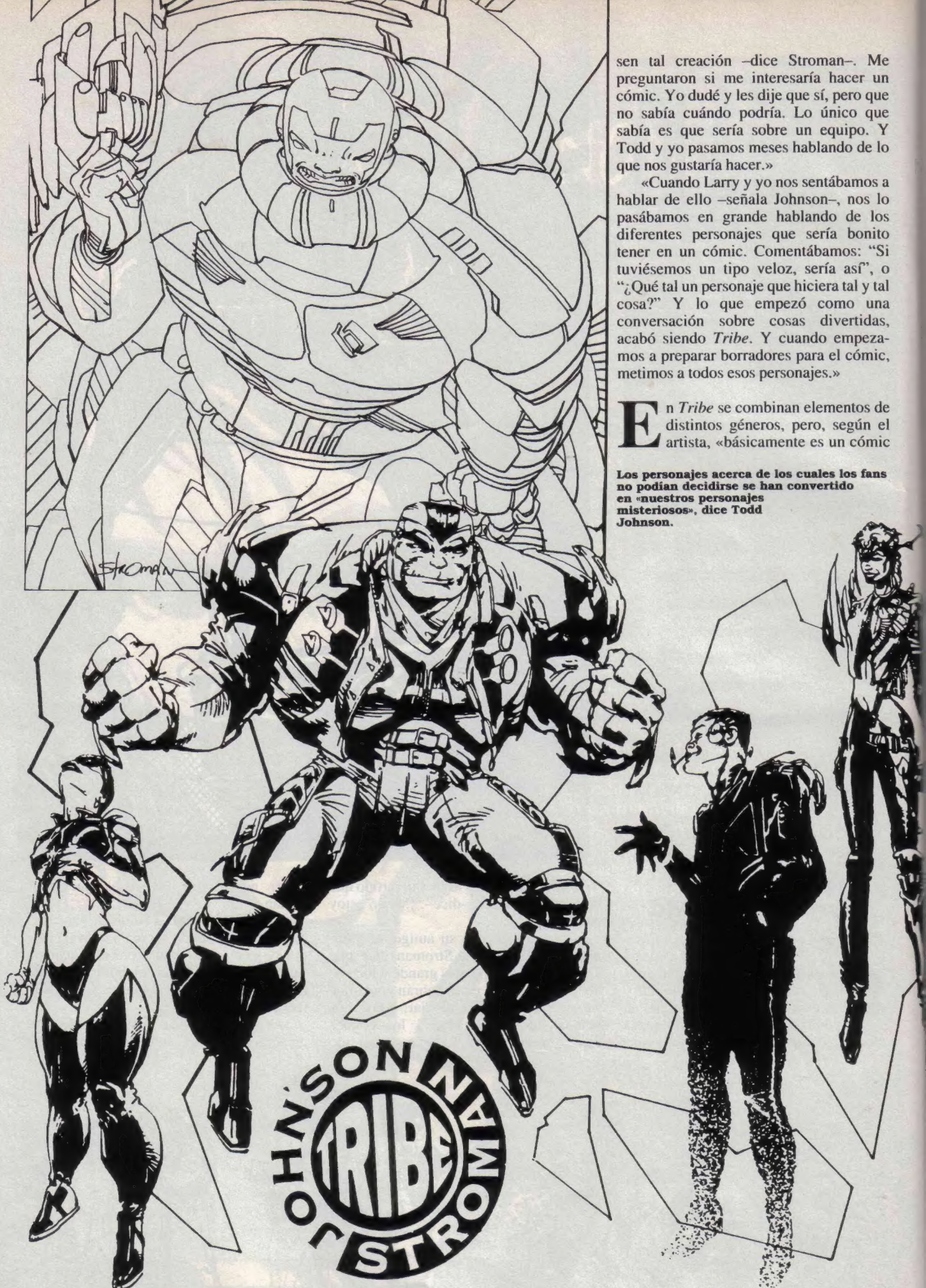
Tras dibujar durante varios años *Alien Legion* y *X-Factor*, Larry Stroman está creando su propia serie de cómics... pero dice que su nueva serie es algo diferente a su trabajo anterior.

«*Tribe* (Tribu) es lo más divertido que he hecho en cómic –dice–. ¡Me lo estoy pasando bomba!»

Colaborando con su amigo, el guionista Todd Johnson, Stroman dice que *Tribe* será el equipo más grande y loco de los cómics, y que en él habrán cosas que siempre ha querido dibujar. «Los dos hemos sido aficionados a los cómics desde hace tiempo y hemos decidido meter aquí todas las cosas que nos gustan.»

Stroman conoció a Johnson hace un par de años, cuando acudía a convenciones de cómics montadas por él. Cuando Stroman le sugirió que colaborasen en un trabajo para Image, Johnson aceptó al momento.

«Ya había tenido una oferta de los creadores de Image, antes de que anuncia-



sen tal creación –dice Stroman–. Me preguntaron si me interesaría hacer un cómic. Yo dudé y les dije que sí, pero que no sabía cuándo podría. Lo único que sabía es que sería sobre un equipo. Y Todd y yo pasamos meses hablando de lo que nos gustaría hacer.»

«Cuando Larry y yo nos sentábamos a hablar de ello –señala Johnson–, nos lo pasábamos en grande hablando de los diferentes personajes que sería bonito tener en un cómic. Comentábamos: "Si tuviésemos un tipo veloz, sería así", o "¿Qué tal un personaje que hiciera tal y tal cosa?" Y lo que empezó como una conversación sobre cosas divertidas, acabó siendo *Tribe*. Y cuando empezamos a preparar borradores para el cómic, metimos a todos esos personajes.»

En *Tribe* se combinan elementos de distintos géneros, pero, según el artista, «básicamente es un cómic

Los personajes acerca de los cuales los fans no podían decidirse se han convertido en «nuestros personajes misteriosos», dice Todd Johnson.

Short Order, aquí entrenándose con Roslyn «puede partirse en cincuenta tipos pequeños», nos explica Johnson. Pero la mitad tienen cáncer celular, así que son dejados morir, al reformarse.

de superhéroes. En él hay varios conceptos de ciencia ficción, cómics familiares y muchas cosas más».

«Estamos basados en Nueva York, y combinamos la realidad con las cosas básicas de los superhéroes –nos dice Johnson–. Habrán supervillanos y gente que vuele, pero queremos que nuestros personajes estén firmemente asentados en la realidad. No estarán de uniforme cada vez que los vean... parece como si la mayor parte de los héroes jamás comiesen, fuesen al retrete, entrasen en un banco o hubiesen de pagar facturas. Queremos establecer que incluso los superhéroes tienen vidas reales, con amiguitas y familias.»

Johnson y Stroman hacen notar que algunos títulos del cómic tratan de presentar personajes totalmente desarrollados. Y es bastante raro que un superequipo de personajes de cómic contenga miembros realistas.

«El problema es que la gente está tan colgada en el aspecto visual, en la imagen de los superhéroes, que la respuesta natural es poner más superhéroes en los cómics –dice Stroman–. Y se acaba con todo un montón de superhéroes, y con poco sitio para establecer cualquier tipo de personalidad. En este cómic acabará

Todo el arte, cortesía de Larry Stroman.

habiendo doscientos personajes, pero lo haremos a lo largo del tiempo, de modo que cuando veas un personaje, sabrás quién es cada cual.»

«*Tribe* empieza con siete u ocho personajes –continúa el artista–, y en cada número, o así, se presenta a otro nuevo. El personaje puede que ni tenga nada que ver con la historia, y que aparezca en escena como un tipo cualquiera. Los lectores no se darán cuenta de inmediato que se trata de uno de los habituales.

»También vamos a ver lo que pasa cuando, de repente, un personaje que ha estado acostumbrado a un cierto poder, adquiere otro tipo muy distinto de poder. Vamos a tratar con personajes que tendrán habilidades múltiples. Además, los personajes que sean realmente buenos en algo no van a quedarse esos poderes para ellos solos... les enseñarán a sus compañeros de equipo cómo emplear tales habilidades.»

«Un tipo que se pueda volver invisible porque tiene un aparato especial, puede poner ese aparato en el uniforme de todos los demás, así que, de repente, ya no es tan especial... se ha convertido en igual a todos los demás –explica Johnson–. Claro que, si uno tiene supervelocidad, quizá no pueda enseñar a los demás a correr tan rápido como él... pero sí que puede enseñarles a correr mejor. Si un tipo es el rey de los mares, ¿por qué no les va a enseñar a sus compañeros de equipo a nadar mejor? Puede tratarse únicamente de técnicas: el tipo que corre les puede enseñar a algunos otros compañeros cómo respirar acompasadamente cuando

Todos los personajes y arte de Tribe: ™ y © 1993 by Larry Stroman y Todd Johnson.

«Estamos tratando de establecer a cada personaje individualmente», nos cuenta Johnson, y aquí vemos cómo Krieger muestra algo de esa individualidad.

corren, tal cual haría un entrenador de atletismo. Así que todo el equipo se está ayudando, constantemente, los unos a los otros, a aprender más acerca de sus poderes, para convertirse en mejores.

Aunque los miembros de *Tribe* estarán continuamente en rotación, la serie empieza con unos cuantos miembros básicos. «El líder del equipo es Blind Spot (Punto Ciego), que es un hombre de negocios y científico llamado Murdock Ellison, que ha creado un traje de invisibilidad (no le puedes ver ni oír, porque se escapa a todos los sentidos). El es el que reúne a la Tribu», dice Johnson.

«Steel Pulse (Pulso de Acero) tiene una empresa llamada Allotech, que trabaja en aleaciones experimentales de metales y en los distintos modos de mezclarlos. Como Matthew Desmond, inventa un metal llamado Stromium (¡obviamente nombrado así en honor de Larry!). Es un metal muy maleable, pero muy fuerte, que tiene la capacidad de absorber energía. Europan, la compañía que se enfrenta con la Tribu, desea esa tecnología, y acaba por asaltar por la noche la empresa, para robar sus investigaciones. Resulta que Desmond está allí, y es alcanzado por una explosión, quedando bañado por los metales. Así se convierte en Steel Pulse, un tipo hecho de metal vivo; pero su estructura molecular empieza a deteriorarse, y no puede mantener su forma humana sin sentir auténtico dolor, así que le construyen un exoesqueleto, para que pueda dejar que el metal corra por los conductos del traje. Y si, por ejemplo, se quita el casco, su cabeza permanece tal cual un momento... antes de hacerse una bola, como si fuera de mercurio.

»Short Order es Sebastian Todd, el propietario de un restaurante llamado Gourmet Pups, que tiene cáncer celular. Su estructura celular se está desmoronando, y si hace algún movimiento o se golpea con algo, puede partirse en cincuenta tipos pequeñitos. Cuando se divide, la mitad de esos tipos pequeños están llenos de células cancerosas y la otra mitad de células sanas. Así que se vuelve a reformar con los buenos, y, al cabo, los otros mueren. Y eso no solamente es un proceso doloroso, sino que para él es una cuestión emocional, el estar haciendo continuamente esos sacrificios, porque esos son pedacitos de él mismo. Pero si no lo hace, todo su cuerpo quedará contaminado, y morirá.»

«Es como la sensación que tiene uno cuando le quitan una parte de su cuerpo», añade Stroman.

«Roslyn es la mujer misteriosa del equipo –continúa Johnson–. No hemos definido cuáles son sus poderes, pero sí que acabará siendo el miembro más poderoso del grupo. Y tendrá que enfrentarse a lo que es y a lo que sus poderes son. Justo ahora ya es muy fuerte, realmente dura.»

«Roslyn es nuestra mujer misteriosa», dice Johnson. «Acabará siendo el miembro más poderoso.»

«Hannibal es el grandullón del equipo. Es muy fuerte y capaz de manipular muchos niveles de energía diferentes. No queremos decir exactamente lo que es; los lectores tendrán que unir las piezas del rompecabezas para averiguarlo.»

«Luego está Elias Banneker, que es un genio de la mecánica –interviene Stroman– El es la razón por la que, en principio, se formó el equipo. Realmente no tiene poderes, pero acabará por ser el punto focal del cómic.»

«Shift es Franklin Sadler, un antiguo campeón de boxeo en los pesos medios –explica Johnson–. Se vio obligado a retirarse porque tuvo algún daño muscular. Se sometió a experimentos en una clínica especializada, y, como resultado, sufrió la pérdida de sus reflejos y ya no pudo volver a boxear. Pero, como un efecto secundario de aquellos experimentos, ha logrado tener supervelocidad. Se ha unido a la Tribu porque es amigo de Blind Spot... y lo hace estrictamente para correr aventuras. Siendo un tipo acelerado, siempre va con prisas: siempre tiene algo que hacer, un sitio al que ir.»

Fly Girl (la Chica Mosca) y The Front (El Frente) son otros miembros de la Tribu que se unen para combatir a una megamultinacional que trata de dominar el mundo: «Un par de los miembros empezaron tratando con la Europan –dice Johnson–. La Europan es un conglomerado de multinacionales europeas y japonesas que se han unido para apoderarse del mercado mundial de la tecnología: están tras de cualquier tipo nuevo de armas, energía o investigación. Y si un producto nuevo aún no ha sido patentado o llevado al mercado, ellos tratarán de hacerse con él, ya sea comprándolo o robándolo.

Stroman señala que la Tribu se formó, básicamente, cuando Europan atacó a uno de sus miembros: «Elias Bannecker no quería darles una cierta patente, así que de todos modos se la robaron. Y, como con secuencia de esas tácticas, la Europan se está haciendo más y más poderosa.»

Cuando estaban siendo diseñados todos los personajes, Stroman se fió tanto de sus instintos, como de la respuesta de los fans, para hacer que cada uno de ellos fuese único.

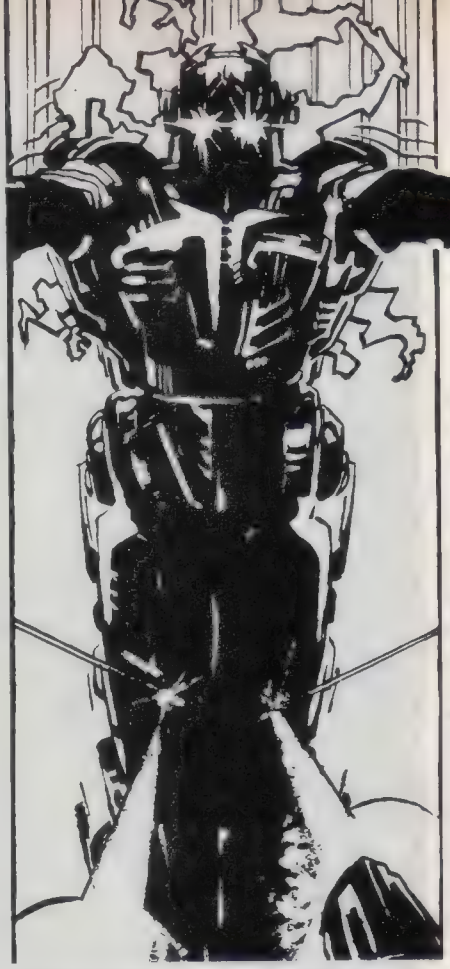
«Hice montañas de dibujos –afirma Stroman–. Teníamos bastante planeado lo que queríamos que fueran los personajes, pero tenía esa pila de dibujos, que enseñábamos en las convenciones, preguntándole a la gente qué era lo que opinaban de los distintos personajes... así es como elegimos a los miembros iniciales.»

«Hicimos una encuesta, al azar –explica Johnson–. Levantábamos en alto una imagen, y preguntábamos: "¿Qué os parece? ¿Tipo bueno o tipo malo?" También sentíamos curiosidad acerca de lo que podría pasar si, al principio, los fans podían tomar decisiones. En general les gustaban los personajes deslumbrantes, de aspecto duro, como villanos; que tuvieran los uniformes más grandes y aparatosos. Y elegían como buenos a los personajes más pequeños, más elegantes.

»Pero había un par de personajes sobre los cuales no acababan de decidirse –señala–: Esos son nuestros personajes misteriosos.»

En un mercado de los cómics atestado con muchos equipos de superhéroes, demasiados como para poder listarlos aquí, los creadores de *Tribe* piensan que su grupo es diferente, pues no tiene las motivaciones tradicionales.

«Tribu no es un conglomerado de héroes que han decidido formar equipo para así poder enfrentarse a los supervillanos y luchar contra el crimen –dice Johnson–. No, Tribu es, básicamente, un grupo de individuos con su propia visión de las cosas que cada uno ha de hacer, y que están en el grupo por sus motivos propios. Los grupos tradicionales comparten las mismas creencias, y se dedican a hacer idénticas cosas. Tribu no es así: Roslyn está allí porque desea comprender qué son sus poderes. Swift lo está porque es un aventurero, que busca excitación; Blind Spot tiene una venganza que cumplir, y Hannibal y Elías también buscan vengarse.»



«Tribu es todo lo que yo haya querido hacer en los cómics», declara Johnson. Eso incluye a Krieger en un exoesqueleto.

«¡Con tribu me he divertido más que con ningún otro cómic!», exclama Stroman. Y si Lord Deus es un ejemplo, también se divertirán los lectores.

«En un número pueden estar todos luchando contra un tipo particularmente malo, pero al siguiente, cuando tienen que enfrentarse con otra situación, puede que algunos personajes digan, simplemente: "No estoy interesado. Buscaos a otro que os ayude." Y reclutarán a otro, y ya está», nos informa Stroman.

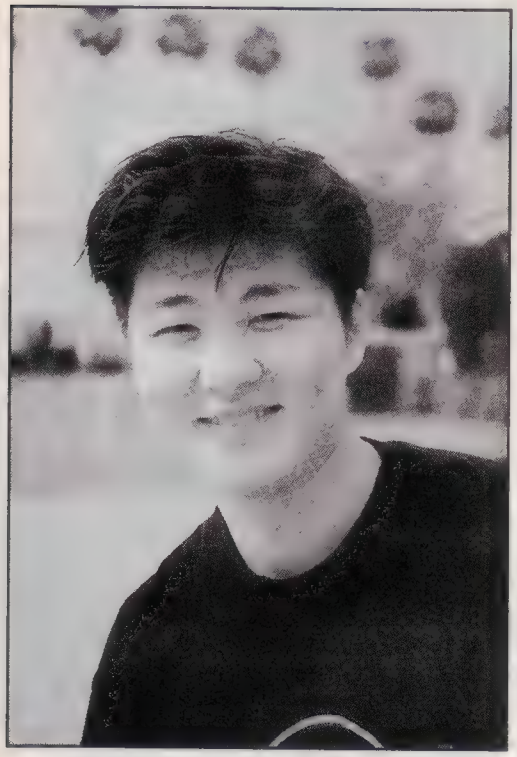
«El equipo base irá cambiando –sigue Johnson–. Deseamos tener situaciones realistas, en donde le piden a alguien que haga algo, y esa persona tiene una tórrida cita esa noche, y ya lleva luchando con la tribu en diez batallas sin descanso, así que puede que les diga: "¡Eh! ¡Que llevo meses preparando esta cita... buscaos a otro para luchar contra el malo!".»

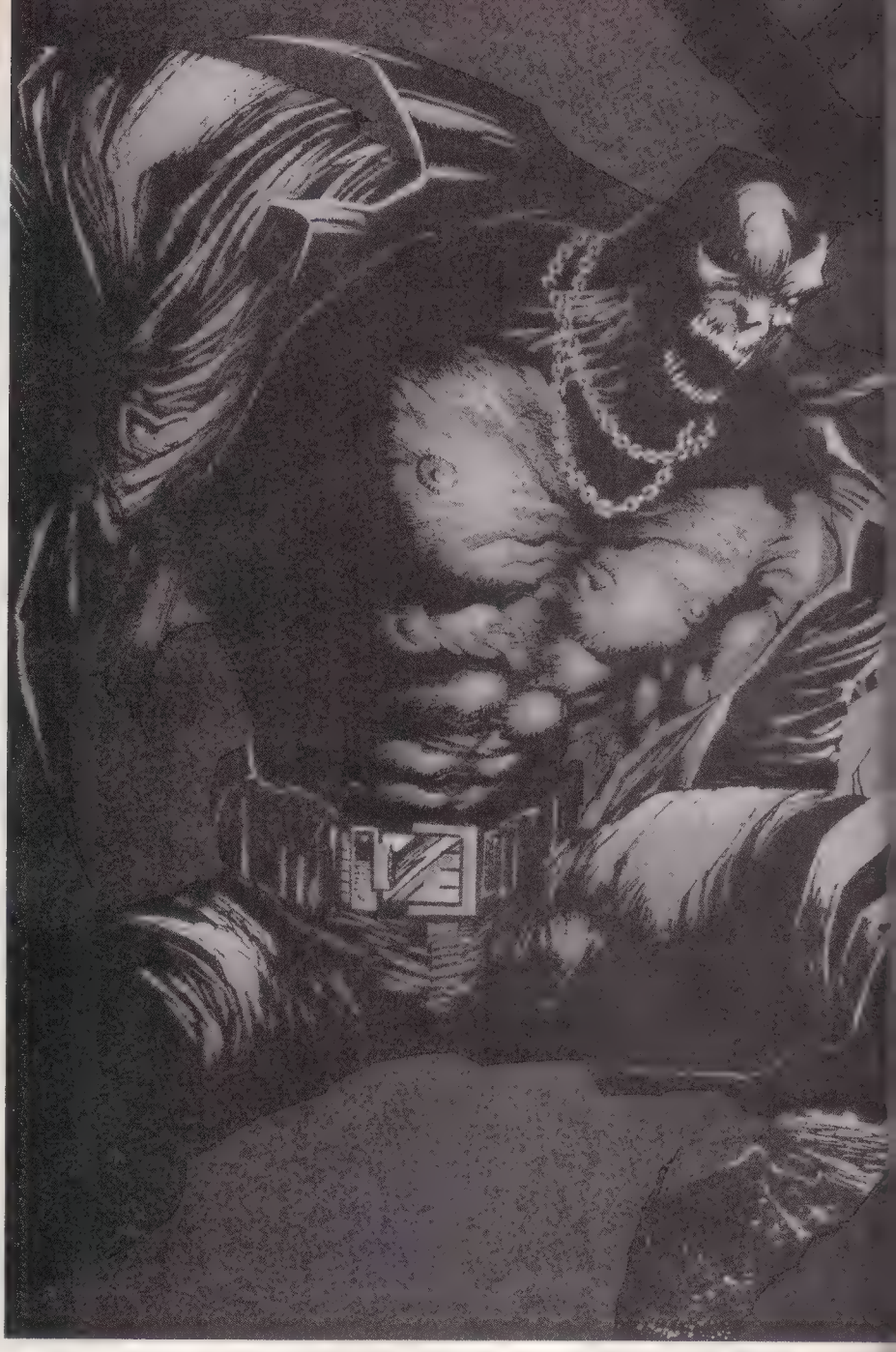
«Uno nunca sabe si van a estar juntos o no –concluye Stroman–. Puede haber situaciones en que sólo actúen dos personajes. Y no van a tener ningún local social, ni anillos de señales. En lugar de un cuartel general, se reunirán en la casa de alguno.»

Tras separarse de Image, Stroman y Johnson continuarán publicando *Tribe* en su propio sello editorial, Axis Comics

Y la Tribu irá creciendo, finaliza Johnson: «¡Una vez acabemos con el primer ciclo de historias, se habrán visto bastantes de los doscientos personajes que hemos creado!»

«No hay nada malo en hacer cómics de superhéroes», sonríe Lee. «A mí, eso me mantiene joven.»





OSCURO Y

Por PAT

Así es, exactamente, como Jae L

Jae Lee no tiene el tipo habitual de los dibujantes de cómics. El ansioso chico de veinte años, con la camiseta del Hard Rock Cafe, parece que estaría más a gusto en un concierto de U2 que tras una mesa de dibujo, pero, sin embargo, es uno de los más atractivos ilustradores del momento actual.

Lee (que no tiene relación alguna con Jim o Stan) proviene de la región de la capital, Washington (un lugar bonito para crecer, pero ya no tanto cuando eres joven y soltero), e inició su escalada a la fama dibujando *Namor, the Sub-Mariner*. Y su tratamiento del primer mutante de la Marvel fue, al tiempo, diferente y refrescante.

El artista descubrió que el año pasado con Namor le había enseñado mucho: «No aprendí nada conscientemente, lo aprendí por experiencia en mi trabajo. Probablemente lo mejor para mí fuera el trabajar con unos plazos de entrega tan rígidos para un cómic mensual. Aprendí a dibujar bajo presión, que es algo que siempre viene bien», se ríe.

«Ahora todo se ha vuelto mucho más fácil. Recuerdo cuando empecé en los cómics, que me llevaba una semana hacer una página: la dividía en viñetas, luego hacía el borrador, lo redibujaba y lo supertrabajaba tanto, que me pasaba y hacía que todo se viera muy rígido. Ahora dibujo directamente, lo que me es más fácil, y me quedo mucho más contento con lo que voy haciendo.»

Como artista, tiene un objetivo. «Los tres personajes que me gustaría dibujar son Superman, Batman y el Capitán América –nos dice–. Todo el mundo sabe

La historia de Chapel inicia la serie de Youngblood: Strikefile de Lee.

Personajes de Youngblood. ™ y © 1993 Rob Liefeld

VIOLENTO

NKIEWICZ

describe su estilo de hacer cómics.

quién es Superman: es el nombre más popular en la literatura de ficción... ¡es un personaje con tanta historia! Y eso también vale para Batman y el Capitán América, serían muy interesantes de hacer. Si dibujase Superman se lo diría a una persona de la calle y exclamaría: "¡Wow!", pero le digo que dibujo Namor y me contesta: "¿Y qué es eso?".»

La carrera de Lee en el mundo de los cómics empezó cuando «justo acababa de largarme de una escuela privada de arte. Me fui a Nueva York con un portafolio. Vi a algunos editores, y no les gustó mi estilo. Luego conocí a un guionista llamado Scott Lobdell, que ahora hace los guiones de *Uncanny X-Men*. El enseñó mis muestras por ahí, y entonces empezaron a pasar cosas y conseguí trabajo.»

Su héroe artístico de juventud era John Byrne: «El primer cómic que compré fue uno de Byrne. Entonces yo imitaba su estilo y dibujaba como él», sonríe el artista. «Pero cuando empecé a dibujar profesionalmente, perdí esa influencia».

Irónicamente, pasó de admirar a Byrne a trabajar con él: «Cuando me propusieron hacer *Namor*, también me ofrecieron otros proyectos, entre los que estaban *Silver Sable* y *Deathlok*, pero yo decidí atacar a *Namor* porque John Byrne estaba trabajando en ese cómic. Y también me gustaba el editor, Terry Kavanagh».

«El trabajar con John resultó interesante», admite Lee. «Dibujar el primer número me llevó tres meses, porque deseaba causar una buena impresión inicial... yo estaba siguiendo el estilo de Byrne y... –sonríe– John iba a ver aquellas páginas. Pero al cabo de un tiempo decidí soltarme el pelo y empezar a trabajar en mi propio estilo, y me aparté totalmente del suyo...»

Lee inició una aproximación subversiva al personaje de*Sub-Mariner*. «Jamás he visto un *Namor* de su creador, Bill Everett, así que no le seguía a él, y me estaba apartado del estilo Byrne, porque desde que tenía trece años había sido un imitador de John, y quería dejar de serlo.»

Para mi primer ejemplar de *Namor* hice una versión de él muy estilizada, geométrica y angular, y cuando empecé a pasar a tinta mi propio trabajo, fue cuando hallé mi estilo actual, que es más parecido a los de Simon Bisley y Bill Sinkiewicz. Llené a Namor de músculos, y creo que a Byrne le gustó lo que estaba haciendo –el autor sonríe–. Pues no creo que estuviese tan contento cuando lo que hacía era una imitación de lo suyo.»

Disfrutó mucho alterando el primer y más poderoso mutante de Marvel: «Oh, sí. Fue estupendo tomar aquel personaje y alterarlo. Es por eso por lo que quiero hacer Superman, Batman y el Capitán América... me gustaría hacerlos oscuros.

Batman, que debería ser un personaje oscuro,no es presentado de ese modo. Me gustaría darle una barba de un par de días y un cigarrillo», bromea Lee. «Y recibiría cartas de madres muy cabreadas desde todas partes...»

El estilo de Lee contribuyó a cambiar la imagen de Namor: «Fue estupendo tomar un personaje como ése y cambiárselo» , afirma.

Hay una visión muy cinematográfica en el arte de Lee, tal como se puede ver en su *Namor*, tan «a lo film noir»: «Me gustan las películas. Veo muchas, tal vez demasiadas», se carcajea. «Y en lo que a mi arte se refiere, me encanta darle un estilo cinematográfico. Si no fuera por los cómics, creo que me apuntaría a la Escuela de Cine.»

El artista trabajó con otro grupo de mutantes, pero no le gustó la experiencia: «Hice *X-Factor*, pero no estoy muy contento con mi trabajo. Tuve que hacerlo demasiado deprisa. Estaba haciendo al mismo tiempo *Namor*, y como no teníamos ningún fill-in a mano, tuve que dibujar los dos al mismo tiempo.»

A su trabajo en Youngblood le sigue una miniserie en WildC.A.T.S. Luego saldrá el cómic del propio Lee.

Lee recibe inspiración de los grandes: «Hasta ahora, tendría que decir que mis principales influencias me vienen de Simon Bisley, Dave McKean, Mike Mignola, H. R. Giger, Bill Sienkiewicz y Patrick Nagel», afirma.

Recientemente ha formado equipo con uno de ellos: «Trabajé con Bill, pero desafortunadamente, la fecha de entrega para el *Namor* que hicimos era tan justa, que yo no pude hacer uno de mis mejores trabajos. Y estoy seguro de que Bill también tuvo que correr. Espero que en el futuro podamos trabajar juntos en algo en que podamos tomarnos el tiempo necesario.»

Los cómics siempre han sido importantes para Lee. «Nací en Corea del Sur en 1972, vine a los Estados Unidos cuando tenía cinco años, y leí mis primeros cómics a los once años: *Alpha Flight 13* y *Secret Wars 1*», admite. «Con todos esos superhéroes de Marvel en la portada, no pude evitar el comprarlo. Yo era un fan tanto de Marvel como de DC. Y cuando coleccionaba cómics, no seguía una colección en especial, sino que si un cómic tenía un buen dibujo, me lo compraba.»

Recientemente, el artista se unió a Image Comics: «Sí –dice orgullosamente–. Estoy trabajando en tres números de *Youngblood: Strikefile* con Rob Liefeld, en una miniserie de tres números mía propia de *WildC.A.T.S.*, y en mi propio cómic, que está a punto de salir». Lee no quiere hablar ni del título ni del tema:

«Tengo la idea, y va a ser muy interesante.»

Cree que la ocasión más importante de su carrera fue «El día en que me llamaron de Image. Yo pensaba que estaría haciendo durante años el típico cómic Marvel, y entonces me llamaron de Image y me dieron un montón de buenas ideas. Son un grupo de gente muy enérgica, con la que da gusto trabajar. Y la mayor parte del trabajo que estoy haciendo ahora es para ellos.»

Image le atraía porque «me gusta mucho mirar dibujos realmente buenos, y no parece haber muchos en el mercado. Me gustan muchísimo los cómics de Image... y también me gustan Tundra y Fleetway. En lo que a Marvel y DC se refiere, no hay mucho que me guste.»

Lee también se ha despedido del vengador hijo de la Atlántida: «Dejé a Namor porque había estado haciendo ese cómic durante un año, y no tenía realmente problemas con él, pero las fechas de entrega se estaban acelerando más y más, y me encontré trabajando a la carrera y no me gustaba el trabajo que estaba realizando para los últimos ejemplares –nos explica–. Necesitaba un cambio de ritmo, y en eso llegó la oferta de Image. Me parecía como anillo al dedo, así que la acepté.»

Como artista, bromea con que «¡quiero que se me conozca por no haber sido metido jamás en chirona! Hablando en serio, quiero ser respetado. Sé que eso es una de las cosas que le gusta decir a Todd McFarlane, pero la verdad es que es cierto: si eres joven y produces algo de éxito, algunos de los dibujantes más veteranos no te aceptan como dibujante. No, te tratan como si fueras un amateur.»

Lee se muestra entusiasta acerca de la gente de Image: «Son un grupo de gente enérgica, con la que da gusto trabajar.»

Su forma de ver los cómics a lo «film noir» muestra el interés de Lee por el cine.

«Para ellos, siempre serás un advenedizo. Y no hay nada malo en esto, pero creo que la gente debería ser tratada según lo que puede hacer, y no según su edad o el tiempo que llevan en este trabajo.» Y con algunos de los artistas más veteranos, Lee cree «que no hay nada que tengamos en común, si quitamos el que todos trabajamos en los cómics».

Le sorprende su actual popularidad: «Aún no me acabo de acostumbrar», se ríe Lee. «Cuando empezó esto, yo aparecí por una convención: entonces no tenía ni idea del tipo de mercado que había para estas cosas, ni qué eran las cosas que les gustaban a los fans. Cuando antes te gustaban los cómics, los leías y ya estaba, no ibas a comprar un montón de números para especular.»

«Recuerdo que estaba sentado en una mesa de la convención, haciendo dibujos para los fans, que tenían que pagarlos. Y se me acercó un chavalín de unos siete años y me dijo: "¿Me podría hacer un dibujo gratis?" Se lo hice, y cuando lo cogió, me dijo: "¡Ahora me lo llevaré a la escuela, y lo venderé!"», se ríe. «¡Lo que demuestra que no puedes fiarte de nadie!»

Lee está ha empezando a trabajar una

Arte de Namor: ™ y © 1993 Marvel Comics Entertainment Group
Todo el arte, Jae Lee
Maqueta y diseño: Calvin Lee

Todo el arte de WildC.A.T.S: ™ y © 1993 Jim Lee/Cortesía Homage Studios.

«En lo que se refiere a mi trabajo, me gusta tener una visión cinematográfica», dice Lee.

temporada con el lanzarredes favorito de Marvel: «Son los ejemplares 40 a 42 de *Spider Man*. Me gusta dibujar gente con expresiones faciales, y con Spider Man uno puede estar seguro de que las habrá», señala Lee. «Y uno tiene que fiarse totalmente de la postura corporal. Creo que Todd McFarlane hizo un trabajo excelente en eso, y es por eso por lo que no ha sido fácil hacerlo después de él.»

«Yo probablemente lo haré todo con las manos y el lenguaje corporal de Spider Man. Realmente, no he trabajado en ningún cómic de superhéroes, porque no se puede decir que Namor sea un superhéroe típico. El modo en que yo dibujo es oscuro, realmente sin uniformes. Lo más cercano a un cómic de superhéroes que yo podría presentar es *X-Factor*, que tiene a algunos superhéroes paseándose por allí.»

Su historia de Spiderman será una especie de «Marvel Team-Up», reviviendo a un éxito de tiempos pasados:

«Me gusta ver buenos dibujos», dice Lee para explicar su aprecio por Image.

«Tiene como coprotagonista a Iron Fist (Puño de Hierro)», nos explica Lee.«Lo volvemos a presentar al público en general, y eso lleva a una nueva serie de *Iron Fist*, de la que yo hago los primeros seis números.»

«Marvel tiene esperanzas de que se convierta en el próximo *Ghost Rider*. Lo escribe Marc de Matteis. Marc es fantástico. Cuando empezó el proyecto de *Iron Fist*, el editor me dijo si estaría interesado en dibujarlo y cuando le dije que sí, nos pusimos a discutir sobre los posibles guionistas, y el primero que me vino a la mente fue Marc de Matteis. Le llamé y se lo pregunte, y me dijo que sí.»

Irónicamente, a Lee no le interesa mucho *Puño de Hierro*: «Realmente no –admite– porque siempre pensé que tenía un aspecto ridículo, con esas zapatillas amarillas y demás. No quiero ofender a nadie, pero los años setenta fueron una época rara. Claro que me gusta coger personajes birriosos como ése y meterles algo en el cuerpo, para ver si hay suerte y se convierten en populares. Es todo un reto.»

En el *Iron Fist* original se presentó uno de los villanos más populares de Marvel: las bestia humana asesina llamada Sabretooth (Diente de Sable): «Desde luego que Dientes de Sable va a hacer una aparición como personaje invitado», predice Lee. «En lo que a otros villanos se refiere, nunca he leído *Iron Fist*, así que no sé cuáles eran», se ríe. «¡Pero estoy seguro que eran todos unos expulsados de escuelas de kung-fu!»

Y la verdad es que está disfrutando de su actual trabajo: «Youngblood es el epítome del género de los superhéroes. Por ejemplo, ese número en que el personaje central es Chapel, que lleva unos pistolones y dispara contra la gente. Es muy violento y oscuro, y, de algún modo, ésa parece ser mi marca de fábrica: "Oscuro y violento." No hay nada malo en hacer cómics de superhéroes, yo creo que es maravilloso. Y a mí, eso me mantiene joven», bromea.

¿Qué planes tiene para después de Image?: «Justo ahora estoy tratando de ocuparme de una cosa tras la otra», se alza de hombros. «Cuando haya acabado con *WildC.A.T.S* y *Youngblood*, me dedicaré a mi propio cómic. Y, después... ¿quién sabe?»

El artista piensa que ha hecho un círculo completo: «Mi primer cómic fue el *Marvel Comics Presents 85*, que era un serial de ocho partes de la Bestia. Y es curioso como resultaron las cosas. Rob Liefeld había hecho los dos primeros capítulos y yo tuve que hacer los otros seis. ¡Y ahora estamos trabajando juntos!»

UN VIAJE INOLVIDABLE

Dark Horse les da la bienvenida a «Comic's Greatest World».

Por KIM HOWARD JOHNSON

El universo de los superhéroes está a punto de expandirse con la incorporación de cuatro nuevas ciudades que servirán de escenarios a *Comic's Greatest World*, pero a diferencia de lo que ocurre en la gran mayoría de cómics, los ambientes de la nueva gama de Dark Horse Comics son tan importantes como sus estrellas.

«Si lo único que te interesa es mostrar a un montón de tipos vestidos con mallas rompiéndolo todo, supongo que entonces cualquier cosa vale –dice Chris Warner, editor de publicaciones y creador conceptual–. Pero si quieres algo que tenga un poquito más de sustancia, esa sensación del lugar resulta muy importante de cara a la historia.»

Warner tuvo que enfrentarse a la formidable tarea de concebir todos los personajes y los distintos entornos de

Ilustración George Perez

Catalizadora está al frente de los héroes en Agents of Change, una historia surgida de las esperanzas que proporciona la Ciudad Dorada.

una serie limitada de dieciséis números que presenta a un nuevo héroe o grupo de héroes en cada número. Hay cuatro títulos ambientados en cada una de las cuatro zonas del mundo de superhéroes de Dark Horse: X, los Pit Bulls, el Fantasma y el Monstruo viven en la derrumbada comunidad de Arcadia. La utópica Ciudad Dorada es el hogar de Rebelde, Meca, Titán y Catalizadora. En el corazón del Cinturón de Oxido, Barb Wire, la Máquina, Wolf Gang y Motorhead operan en Puerto de Acero; mientras que el misterioso Vórtice del

FIRST CLASS MAIL

Oeste de los Estados Unidos cuenta con División 13, Héroe Cero, Rey Tigre y Vórtice.

Warner basó sus creaciones en las ciudades, y utilizó un enfoque arquitectónico para dar forma al universo de superhéroes de Dark Horse.

«Nuestro concepto de esos entornos distintos fue desarrollado muy al principio del proyecto: cada uno tiene un sabor y un sentido del diseño distintos, y las derivaciones temáticas son distintas en cada caso –dice Warner–. Una vez puesto en marcha ese método pudimos dar por fijado el escenario, y eso facilitó muchísimo la labor de desarrollar a los personajes.»

El director creativo Randy Stradley explica que las escenas fueron concebidas a través de su entorno.

«Nos dijimos: "Bueno, aquí está la ciudad de Arcadia y aquí tenemos su personalidad y su ambiente. ¿Qué clase de héroes es lógico que existan dentro de ese entorno? ¿Qué objetivos podrían tener?" En cuanto hubimos respondido a esas preguntas, los personajes empezaron a controlar todo el proceso y pudimos decidir qué impulsa a cada uno. Es una forma de trabajar muy distinta que nunca se me había pasado por la cabeza anteriormente, pero ha funcionado muy bien. Cada personaje tiene una serie de objetivos, y en el carácter de cada uno hay algo que le impulsa a actuar; y eso hace que tengan algo más que hacer aparte de limitarse a acabar con el crimen. ¡Creo que no tenemos ni un solo personaje que haya dedicado su vida a luchar contra el crimen o detener a los supervillanos!»

«Hemos inventado personajes que encajaran con el entorno y los temas porque queríamos construir personajes desde dentro hacia fuera, en vez de limitarnos a arrojar a la cara del lector un traje, un nombre y un poder –corrobora Warner–. Eso hace que las historias crezcan de una manera más orgánica, en vez de ser una simple construcción artificial. Concebí *Puerto de Acero* como una "Ciudad de Metal", una pesadilla postindustrial del Cinturón del Oxido, con personajes como Barb Wire, Wolf Gang y Motorhead. Quería que estuvieran en un sitio que poseyera un cierto sabor propio... Se me ocurrió que el personaje llamado X funcionaría mejor en un tipo de entorno distinto, algo con más rascacielos y más estilo *art déco*, y se nos ocurrió la idea de una ciudad construida por superhéroes. Cada entorno representa ciertas facetas de la cultura, la historia y el pasado de los Estados Unidos.»

Los cuatro entornos –Arcadia, Ciudad Dorada, Puerto de Acero y el Vórtice–, tienen una influencia muy importante sobre los títulos.

«El que los personajes estén situados en un entorno específico nos ayuda a definir sus motivaciones –dice Warner–. Por ejemplo, Arcadia es una ciudad corrupta, y los personajes que viven en ella tienen que ser capaces de sobrevivir en ese entorno. Es un personaje muy peligroso y muy calculador, y resulta interesante a muchos niveles... No queremos presentarle muy de cerca, y tampoco vamos a elevarle hasta unas alturas heroicas.»

Pit Bulls es dibujado por Joe Phillips y John Dell, y la cubierta es de Bob McLeod.

«No estamos haciendo dieciséis números de orígenes, por lo que este grupo de cuatro personajes ya está funcionando cuando empieza la historia –explica Warner–. Son cuatro jóvenes huérfanos que han sido adiestrados para actuar como máquinas de combate o asesinos. A diferencia de los perros, que pueden ser adiestrados para convertirlos en perros de ataque, las personas son un poquito más impredecibles, y los cuatro jóvenes han escapado y se están escondiendo en Arcadia. Son unos luchadores temibles, pero en realidad no saben hacer nada más que luchar... Han sido adiestrados para no formar parte de una sociedad, y para ser totalmente dependientes de las personas que les entrenaron. Ahora han escapado de todo eso, y son como una especie de niños pequeños. Han sido brutalmente maltratados para convertirles en máquinas de matar, por lo que son muy competentes en una zona y unos fracasados totales en todas las restantes.»

Monster es dibujado por el debutante Derek Thompson, y Ande Parks se encarga del entintado.

«El personaje se explica a sí mismo por su aspecto –dice Warner–. Vive en las alcantarillas de Arcadia: es una bestia enorme e incapaz de comunicarse... pero dentro de ella hay alguien a quien le gustaría mucho salir. Es un personaje muy atormentado al que le encantaría que le dejaran en paz y a solas, pero al mismo tiempo anhela establecer contacto porque se siente muy solo. Es un ser horripilante y muy poderoso, y su situación hace que no se comporte de una manera muy racional. En algunos aspectos resulta patético, pero no cabe duda de que es el personaje más poderoso de toda la gama de Arcadia. Esa es otra de las cosas que nos gusta hacer con nuestros personajes... a más poder, más cosas feas dentro de la cabeza. ¡No hay nada más insoportable que alguien con poder y talento que además sea una buena persona!»

Ghost es dibujado por Adam Hughes y Mark Farmer, y la cubierta es de Dave Dorman.

«Fantasma recuerda mucho a un personaje de *pulp* sobrenatural –dice Warner–. Es un ser espectral que puede atravesar paredes y volverse corpóreo durante breves períodos de tiempo. Fantasma es el personaje vengador de nuestras historias de Arcadia... en general, hemos intentado evitar a los personajes que tengan la venganza como única motivación porque creemos que en casi todas las creaciones de personajes ésa tiende a ser la primera opción utilizada.»

—Kim Howard Johnson

RECORRA ARCADIA

Arcadia es una ciudad de la Costa Este cercana a Nueva York que está controlada por políticos corruptos y el crimen organizado dirigido por un oscuro grupo de millonarios sin escrúpulos, por lo que recuerda muchísimo a las ciudades de los años veinte y treinta en las que la administración municipal, el crimen y los grandes negocios colaboraban de una forma muy estrecha.

«Eso ocurre hoy en ciertos sitios a ciertos niveles, pero la razón principal por la que hemos creado Arcadia no fue la de señalar con un dedo y decir: "Es igual que tal sitio o tal otro." Lo que nos interesaba era el concepto de que en un entorno donde la corrupción ha llegado a ser algo institucional, los auténticos héroes suelen tener una pésima reputación, igual que les ocurre a las personas realmente originales y creativas dentro de las grandes empresas –dice Chris Warner–. En Arcadia, los héroes son considerados villanos y son perseguidos por la Policía. Los motivos de casi todos los que están en un bando o en otro son cuestionables, y eso es algo que estamos intentando mostrar en esta nueva gama de títulos. En vez de redefinir continuamente a los personajes a cada número, lo que hacemos es tratar de reflejar la realidad. Averiguar los motivos que impulsan a actuar a la gente es un proceso muy largo... quizá porque la gente no siempre está segura de cuáles son sus motivos.»

La búsqueda de X es el hilo conductor que une los cuatro números ambientados en Arcadia.

«Es una búsqueda ciudadana que se lleva a cabo en todos los niveles –dice Warner–. La Policía, los criminales y todo el mundo intenta encontrar a ese tipo: en la historia de introducción se va a celebrar una elección, y X está matando a los candidatos. Una parte de su *modus operandi* es anunciar públicamente a quién liquidará antes de hacerlo, y aun así siempre consigue salirse con la suya... Entre otras cosas, X quiere demostrar que no hay protección que valga contra él.»

X es dibujado por Warner y Tim Bradstreet, y la cubierta del primer número es de Frank Miller.

«X es un personaje muy oscuro y violento que dicta la ley por su cuenta –observa Warner–. Sus motivos no están muy claros, dejando aparte el hecho de que está matando a personas que considera no tienen lugar en

Ilustración: Bob McLeod

Cuatro huérfanos adiestrados para ser asesinos escapan de sus entrenadores en Pit Bulls, pero no consiguen encajar en la sociedad.

Ilustración: Frank Miller

«X es un personaje muy oscuro y violento que dicta la ley por su cuenta», explica Chris Warner.

Ilustración: Dave Dorman

«Fantasma es como un personaje de pulp sobrenatural de los años 40», dice Warner.

Ilustración: Doug Mahnke

«Es un ser horripilante y muy poderoso, y la situación hace que no se comporte de una manera muy racional», dice Warner respecto al Monstruo.

dos en el mismo entorno y que siempre sea un lugar que existe en el mundo real nunca me ha parecido muy interesante –dice Warner–. Eso te impone unas limitaciones tremendas... Cuando debes tratar con las realidades de Nueva York o Los Angeles, sólo puedes llevar las cosas hasta cierto límite. Construir un lugar partiendo de cero resulta mucho más interesante y exige mucho menos esfuerzo, y además te permite llevar la metáfora más lejos en todas las direcciones. En los títulos de superhéroes suele ocurrir que el ambiente dentro del que actúan sea algo totalmente secundario, y la única función que cumple es proporcionar edificios que destruir. Aquí, cada zona tiene una función, un aspecto y un personaje distintos, y ofrece una sensación de lugar que refuerza la historia y los temas presentados.»

FAST DIE

«Arcadia representa los Estados Unidos en los años 30 y 40, con gángsters, delincuentes de todas clases, crimen organizado y corrupción política –dice Barbara Kesel, directora administrativa de Dark Horse–. Ciudad Dorada es los Estados Unidos en los años cincuenta y sesenta... la tecnología resolverá todos los problemas y el futuro es color de rosa. Puerto de Acero es la desagradable realidad de los años ochenta: todo ha sido corrompido por la tecnología, y ni tan siquiera podemos confiar en nuestros sentidos porque el hombre y la máquina se están entrelazando. El Vórtice es el futuro, lo desconocido... un lugar en el que puede ocurrir toda clase de cosas raras. Existe una relación que une los personajes y las historias a cada entorno que refleja cada una de esas facetas de los Estados Unidos.»

THIRD CLASS MAIL

Kesel dice estar muy interesada en la ambigüedad y las posibilidades ilimitadas que ofrece cada personaje.

«He oído comentar que Veneno tuvo que convertirse en héroe para tener su propio cómic dentro de Marvel porque los malos no pueden tener un título propio. Las cosas tienen que ser blancas o negras, y hay que ser o un héroe o un villano –dice–. Nosotros no tenemos esa clase de problemas. Es como en el mundo real... algunas personas te adoran, algunas personas te odian; y vamos a tratar de mostrar todas las facetas de esos personajes. Intentaremos presentar personajes completos sin la expectativa de que deban ser buenos modelos de comportamiento o dar lecciones de mala moral.»

Los cuatro entornos y los dieciséis cómics están unidos por una larga historia de fondo común a todos.

«Cada historia ciudadana es independiente, y la historia de Arcadia, que es básicamente la búsqueda de X, es presentada y conducida por las tres

VISITE CIUDAD DORADA

Ciudad Dorada es una comunidad utópica donde no hay crimen, pobreza o contaminación.

«El tema básico de Ciudad Dorada es la esperanza. Todo ha llegado a ser tan magnífico como es posible conseguir a través de la tecnología –dice Barbara Kesel–. Es como si todos los maravillosos programas de mejora y desarrollo social de los años sesenta y setenta se hubieran aplicado sin ninguna clase de problemas presupuestarios...»

Esta comunidad ha sido transformada por la ultrapoderosa Grace, una joven más próxima a una alcaldesa que a una supermujer que tiene más de figura política que de superheroína.

«Grace quiere reunir a todos los grandes superhéroes del mundo. Vive en una ciudadela sobre un risco que domina la ciudad, y todo el mundo sabe que vive allí... es como vivir cerca del Papa –dice Kesel, y luego explica que existe una amenaza que une las cuatro partes de la historia de Ciudad Dorada–. Un villano terrible llamado Warmaker llega a la ciudad. Es un ex soldado que lleva una armadura orgánica a partir de la que puede formar armas de todas clases. El misterio básico es averiguar si se trata de algo imprevisto o si

Ilustración: Jerry Ordway

El chico dorado de Ciudad Dorada es Rebelde, un héroe con base energética cuyo otro yo tiene un extraño secreto.

todo es un plan de Grace.»

Los Buscadores tienen un pequeño papel en la historia, y aparecen para buscar información y someter a ciertas pruebas a los personajes protagonistas.

Rebel, con guión de Kesel dibujado por Tim Hamilton y entintado por Gary Martin y con cubierta de Jerry Ordway, presenta a Rebelde, un adolescente que es algo así como el pulso vital de Ciudad Dorada: irradia y absorbe energía, y puede cortocircuitar cualquier sistema basado en la energía. Su personalidad humana tiene un extraño secreto. En el primer número de *Rebel*, Warmaker es encerrado en una nueva superprisión situada bajo la ciudadela de Grace, ya que todo el mundo sabe que Ciudad Dorada es el lugar más seguro cuando se trata de encerrar a los seres más poderosos. Pero Warmaker escapa, y...

Mecha, con guión de Kesel y dibujos de Chuck Wojtkiewicz y John Lowe, presenta al superpoderoso Meca, quien acaba de llegar a Ciudad Dorada porque quiere vivir donde están los grandes superhéroes. Meca lleva una armadura ultraligera basada en una misteriosa tecnología alienígena que puede

Ilustración: Dave Johnson

Esta armadura alienígena ultraligera contiene a Meca, quien vino a Ciudad Dorada para poder codearse con los grandes superhéroes del momento.

Quizá sea el héroe que goza de una posición más sólida en esta utopía, pero Titán se lleva francamente mal con la competencia.

Ilustración: Walt Simonson

cambiar de forma y crear armas.

Titan, con guión de Kesel, es dibujado por Brian Aphtorp y Jimmy Palmiotti, y la cubierta es de Walt Simonson. Titán posee superpoderes clásicos como la fuerza y la resistencia, pero también tiene un claro problema de mal genio. Titán tiene grandes dificultades para llevarse bien con los otros superhéroes de Ciudad Dorada porque es muy brusco y competitivo, aunque es uno de los héroes más antiguos de la comunidad, y acaba enfrentándose con Warmaker.

En *Catalyst: Agents of Change*, con cubierta de George Perez, Jan Duursema, Damon Willis y Rick Magyar se encargan de ilustrar el guión de Kesel.

«*Catalyst* muestra a todos los personajes de Ciudad Dorada –dice Kesel. Grace forma y lidera un equipo de héroes que incluye a Titán, Meca, Rebelde, Madison y a los recién llegados Rubí (un héroe blindado) y a la heroína con poderes curativos conocida como Rapsodia en la batalla final contra Warmaker.»

—Kim Howard Johnson

historias de *Dark Horse Presents* –dice Warner–. La historia de fondo presenta a unos personajes conocidos como los Buscadores que aparecen en todos los números. Andan buscando a alguien en particular, y han sido atraídos a nuestro mundo debido a los personajes fantásticos que han empezado a aparecer en él. Al parecer, los Buscadores quieren encontrar a alguien que no les cae demasiado bien... No saben qué aspecto tiene ni dónde puede estar, y van de una ciudad a otra investigando a esos superpersonajes. En algunas historias se limitan a ser observadores, en otras se ven involucrados de una manera directa.»

FIRST CLASS MAIL

«Arcadia es la primera ciudad en la que aparecen los Buscadores –explica Stradley–, y allí descubren lo suficiente para empezar a sentir curiosidad. Ciudad Dorada, donde hay tantos personajes no humanos y ultrapoderosos, hace que empiecen a sonar todos sus timbres de alarma, y obtienen más información. En Puerto de Acero descubren más datos que les proporcionan una triangulación de la posición del enemigo, y eso acaba llevándoles a Cinnabar Flats en el Vórtice.»

Comic's Greatest World no es el primer intento de Dark Horse en el terreno del cómic de superhéroes, pero es con mucho el más ambicioso.

«A mediados de los años ochenta hicimos algunos tanteos con los superhéroes, y por aquel entonces nos resultaba muy difícil competir con las grandes editoriales –explica Warner–. Comprendimos que necesitábamos establecer nuestra posición como editorial en todos los frentes, y que debíamos ir obteniendo credibilidad poco a poco ante los distribuidores. De esa manera, cuando realmente quisiéramos competir dentro de ese subgénero, el proyecto no abarcaría a toda nuestra línea editorial... cosa que no entra dentro de nuestros planes, desde luego.

»Llegará el momento en el que un 20 por ciento de nuestra gama esté integrada por superhéroes totalmente controlados por la editorial sobre los que se puedan obtener licencias comerciales de todas clases. A diferencia de otras editoriales que han prosperado en los últimos años, nosotros estamos más interesados en conseguir nuevos lectores que en ver cómo los especuladores compran cien ejemplares de cada cómic que sacamos al mercado. Creemos que esa estrategia no puede perdurar mucho tiempo. No cabe duda de que la gente compra unos cuantos ejemplares extra de algunos títulos de Dark Horse, pero hemos conseguido acumular un gran número de lectores fieles; y eso es lo que queremos conseguir con nuestros títulos de superhéroes. No estamos interesados en lanzarnos al baño de sangre de esa especula-

FIRST CLASS MAIL

CONOZCA PUERTO DE ACERO

Puerto de Acero es una pesadilla postindustrial del Cinturón de Oxido devastada por una guerra de superbandas callejeras. Hace veinte o treinta años era la envidia del mundo, un gigante de la manufactura que ha ido degenerando poco a poco hasta convertirse en un infierno decadente y oxidado.

«La administración municipal no puede controlar el caos –explica Chris Warner–. Si hay algo que no puedan arreglar, prefieren olvidarse de ello... Es un reflejo y una crítica de lo que ha ocurrido en las ciudades del interior de los Estados Unidos: los problemas han llegado a ser tan grandes que la gente ha decidido rendirse.»

El proceso de desmoronamiento de las ciudades ha hecho que grandes zonas de Puerto de Acero hayan quedado en poder de bandas callejeras dirigidas por supervillanos. La guerra de bandas se libra a una escala apocalíptica, y el conflicto acaba estallando en los cuatro cómics ambientados en Puerto de Acero: *Barb Wire*, *The Machine*, *Wolf Gang* y *Motorhead*.

«Unas cuantas superbandas han decidido dejar de luchar entre ellas y se han aliado. Existe una banda no tan malévola y agresiva como las otras, y la noche en que se desarrollan los cuatro números, las otras bandas están intentando liquidar definitivamente a Wolf Gang», dice Warner.

La Máquina, un personaje ciberpunk, colabora con Barb Wire en su intento de descubrir una lógica a la locura que es Puerto de Acero.

Ilustración: Mike Mignola

Ilustración: Dave Dorman Todos los personajes e ilustraciones: Marca registrada y Copyright 1993 Dark Horse Comics, Inc

La Ley recurre a gente como Barb Wire para que controle el caos en la pesadilla postindustrial que es Puerto de Acero.

Los acontecimientos narrados en los títulos de Puerto de Acero giran alrededor de esa noche en que la ciudad queda envuelta en llamas y se libra la gran batalla. Los números ofrecen una historia independiente, aunque hay un elemento de la historia presente en los dieciséis números que sirve como prólogo al primer número de los nuevos títulos mensuales de Dark Horse.

El guión de *Barb Wire* es de Chris Warner, con dibujos de Paul Gulacy.

«Barb es una supercazadora de recompensas –explica Warner–. La administración municipal ha perdido el control del entorno, por lo que se limitan a dar carta blanca a cualquiera que ayude a mantener reducido el número de bajas a un mínimo. Al principio, Barb Wire anda detrás de un líder de superbanda llamado Ignición. Gracias a la ayuda de la Máquina, que está trabajando para ella como agente especial, descubre que los disturbios no son meramente el resultado de una rabia incontrolable provocada por algo ocurrido en los títulos de Ciudad Dorada.»

El guión de *The Machine* es de Warner, con dibujos de James O'Barr. Después de lo ocurrido en *Barb Wire*, la Máquina sigue colaborando con la cazadora de recompensas para descubrir la causa de esos disturbios aparentemente aleatorios. *Wolf Gang*, con guión y dibujos de Warner, es el centro alrededor del que gira toda la acción en Puerto de Acero.

«Esa banda quizá sea la unidad de combate individual más poderosa que existe en la ciudad –explica Warner–, y tiende a estar menos orientada hacia lo criminal. Son tipos muy duros y saben proteger su zona de una manera expeditiva y brutal, pero cuando las otras bandas empiezan a eliminarse unas a otras y las supervivientes se van volviendo más poderosas, la ciudad decide respaldarles porque son el único grupo lo bastante fuerte como para impedir que todo se derrumbe.»

Motorhead, con guión de Warner y dibujos de Vince Giarrano, se centra en uno de los personajes más poderosos de Puerto de Acero.

«Motorhead es un personaje presentado al comienzo como historia de fondo dentro de la historia de Puerto de Acero –explica Warner–. Es un personaje muy poderoso, atormentado e impredecible, y su estallido final en este número proporciona más combustible a la gran confrontación.

—Kim Howard Johnson

ción estúpida, y francamente creo que es algo que no va a durar mucho tiempo. La gente está empezando a hartarse de todo ese montaje... De vez en cuando haremos algo especial con la cubierta o una edición platino, desde luego, lo cual resulta divertido hasta cierto punto; pero si intentas vender millones de ejemplares con esos trucos al final acabas perdiendo a tus lectores.»

Con el *Ultraverso* de Malibu, el *Barkerverso* de Razorline, *Deathwatch 2000* de Continuity, el crossover entre Image y Valiant, la aparición de Milestone y Vertigo y los más de cien títulos que Marvel publicará mensualmente, las editoriales americanas tienen que disputarse cada centímetro de espacio disponible en las tiendas especializadas. Kesel dice que a pesar de la oleada de cómics, quizá sea un momento excelente para lanzar al mercado *Comic's Greatest World*.

«La saturación es prácticamente continua –observa–. Casi se podría decir que hemos escogido el mejor momento en el sentido de que ahora hay mucha gente interesada. No se te va a pasar por alto sólo porque digan "Oh, hay tantos, tenemos éste, el otro, el de más allá..." Todo el mundo conoce los nombres de todos los jugadores porque ahora ninguno de ellos está solo, y eso es una ventaja.

Warner está de acuerdo en que la calidad de la gama Dark Horse –junto con el precio y la fiabilidad en las fechas de envío–, marcará una diferencia significativa.

«La gente ha acusado a todos los que han intentado lanzar al mercado algo nuevo de subirse al carro de la moda –dice Warner–. Si quiere que le sea franca, hace un año ya nos imaginábamos lo que ocurriría, y nos ha sorprendido descubrir que ha sido peor de lo que cualquiera pudiese imaginar.

»Siempre hemos tenido la intención de editar títulos de superhéroes, y hemos pensado que el hecho de que gozaran de tanta atención hacía que fuese un buen momento para entrar en la pista de baile y demostrar que somos tan capaces de hacer cosas buenas en este género como lo hemos hecho anteriormente en otros. Nuestros títulos son proyectos legibles, bien dibujados y con mucha calidad, y hemos actuado de esta manera precisamente en respuesta a la gente que se quejaba. Decían que los cómics son demasiado caros, así que nuestros títulos cuestan un dólar. Se han quejado de que algunos títulos apenas tienen historia que contar, y eso es la antítesis total de lo que siempre hemos hecho.

Horse Comics, Inc

DENTRO DEL VORTICE

A diferencia de los otros tres títulos, los últimos cuatro cómics se desarrollan en una región del suroeste en vez de en los confines de una ciudad determinada. Hoyo Grande podría haber sido Las Vegas, y está llena de gángsters retirados, cantantes fracasados y místicos fanáticos que planean destruir a la humanidad. A pocos kilómetros de distancia se encuentra la pequeña ciudad dormitorio de Cinnabar, cercana al Centro de Investigación del Ejército de Cinnabar Flats... que también es la entrada secreta a un vasto complejo subterráneo construido por alienígenas y conocido como el Vórtice.

El Vórtice es la culminación de todo lo que ha ocurrido antes, incluido el misterio de los Buscadores.

«Han estado yendo de un sitio a otro para averiguar si los superhéroes que abundan en este mundo tienen algo que ver con la presencia de sus enemigos en su planeta –explica Randy Stradley–. Al final se presentan en el centro de Investigaciones del Ejército de Cinnabar Flats, pero los héroes de la zona sólo entran en contacto con los Buscadores en el último libro. Todos los libros han sido concebidos para presentar y desarrollar a los distintos personajes. Rey Tigre y Héroe Cero nunca llegan a encontrarse, pero Héroe Cero toma parte en la clase de aventura que es lógico le involucre, y cuando ésta se va apartando de su historia empieza a convertirse en un problema más típico de *King Tiger*.»

El guión de *Division 13* es de Stradley, y Doug Manhke se encarga de los dibujos.

«En la base militar de Cinnabar Flats existe el Bloque 13, un bloque de celdas en el que hay encerrados seres humanos afectados por un virus alienígena o por un contacto cercano con el Vórtice, el cual es un nexo interdimensional creado hace casi cincuenta años –explica Stradley–. Algunos tienen superpoderes, y algunos están meramente deformados, y todos son mantenidos priso-

«Vórtice es un científico alienígena que combate a una federación de civilizaciones alienígenas –dice Randy Stradley–. Esa federación está eliminando la vida allí donde la encuentra...»

Ilustración: Frank Miller

neros allí y utilizados en las investigaciones del gobierno.»

División 13 está formada por cuatro fugados del Bloque 13, cuya misión de liberar prisioneros del Bloque 13 se ve interrumpida por la llegada de los Buscadores.

«El líder del grupo es Frank Lamb, quien aparentemente no tiene superpoderes, pero posee capacidades que irán siendo mostradas y utilizadas en el futuro –dice Stradley–. Ira es un gigantón azul con un hacha de aspecto temible que obtuvo durante un breve y horripilante viaje al interior del Vórtice. Flujo es una metamorfa que puede alterar su aspecto mientras mantiene una apariencia básicamente humana, y el último personaje es Betty, a la que no se ve nunca. Es la encargada de recoger datos para el grupo, y siempre parece estar al corriente de lo que ocurre en cada momento.»

El guión de *Hero Zero* es de Stradley, y Eric Shanower se encarga de dibujar y entintar el título.

«*Hero Zero* es el Hombre-Hormiga y el Hombre-Gigante... ¡dos héroes en uno! –se entusiasma Stradley–. Es un superhéroe capaz de cambiar de tamaño que pasa de ser realmente pequeño a ser realmente enorme.»

Cuando los Buscadores llegan al Vórtice en *Division 13*, dejan en libertad sin quererlo a una amenaza que supone un grave peligro para Héroe Cero. Auque no puede decirse que Héroe Cero logre derrotar a la criatura, sí consigue salvarse y salvar a sus seres queridos, y la amenaza mortífera empieza a crear problemas al Rey Tigre.

El guión de *King Tiger* es de Stradley, con Paul Chadwick a cargo de los dibujos y Jimmy Palmiotti en el entintado.

«El Rey Tigre es un místico tibetano con varios poderes mágicos que reside en Hoyo Grande –explica Stradley–. No lanza rayos de energía surgidos de un amuleto y sus manos no emiten descargas... es un héroe físico. Escribe hechizos mágicos sobre la hoja de su espada con su propia sangre, ¡y luego la utiliza para cortar en rebanadas a los demonios!»

El superhéroe místico de la gama Dark Horse se enfrenta a la amenaza después de los acontecimientos narrados en *Hero Zero*, y mientras tanto lo que ocurre en *King Tiger* lleva a la confrontación final dentro del Vórtice.

El guión de *Vortex* es de Stradley, los dibujos de Bob McLeod y la cubierta de Frank Miller.

«Vórtice es un personaje supremamente poderoso... el equivalente más cercano probablemente sería tener a Dios o al Diablo en la Tierra, y dependiendo de con quién hables es uno o el otro –dice Stradley–. Le da igual cómo le llames: tiene sus propias preocupaciones y objetivos, y para él lo que preocupa a la humanidad es tan insignificante que apenas le presta atención. Esa historia se desarrolla a una escala mucho más grande que la de *X* o algunos de los otros personajes.»

—Kim Howard Johnson

Frank Lamb, Ira, Flujo y la invisible Betty forman División 13, un grupo de fugados del Bloque 13 que ahora puede tratar de poner en libertad al resto de prisioneros.

Concepción y diseño: Jim McLernon

El universo de cómics de Malibu a partir de cero.

por MICHAEL BERRY

Los orígenes de nuestro propio universo están envueltos en el misterio. ¿Cuándo y cómo empezó? ¿Qué reglas inmutables lo gobiernan? Pensadores tan profundos como Albert Einstein y Stephen Hawking han reflexionado acerca de las muchas cuestiones sin contestar que se hallan en el centro de nuestro destino cósmico.

Sólo un poco menos oscuros son los orígenes del *Ultraverse* (Ultraverso), el concepto que unifica una serie de nuevos títulos de superhéroes de Malibu Comics. Aunque no hay dudas de que el Ultraverso nació en un hotel de Scottsdale, Arizona, de que sus principales arquitectos son profesionales del cómic tan veteranos como Mike Barr, Norm Breyfogle, Steven Englehart, Gerard Jones y Len Strazewski, todas las ramificaciones del proyecto permanecerán ocultas a la mayor parte de la Humanidad.

El director de publicaciones de Malibu, Chris Ulm, prefiere que, por el momento, las cosas sigan así. El y los varios colaboradores de las nueva línea de cómics están dispuestos a hablar de las líneas generales de los cómics del Ultraverso, pero se niegan a divulgar algunos detalles claves acerca de cómo difiere este mundo del que hemos llegado a aceptar como el nuestro de cada día.

Pero Ulm y los suyos no pueden escaparse a la gran pregunta con la que se enfrenta una nueva compañía que prentende crear una compleja continuidad: ¿Necesitan los lectores de cómics de otro universo complejo al que seguirle la pista? «Empezamos con la premisa de crear grandes personajes y grandes cómics», nos responde Ulm. «El hecho de que estén interconectados aún los hace mejores. Así que sería mejor preguntar: ¿necesitamos más cómics de alta calidad? Y creo que esa pregunta se responde a sí misma.»

Los mundos de ficción en los que viven, trabajan y luchan los personajes de Marvel y DC han ido siendo hechos, pedazo a pedazo, a lo largo de muchos años, incluso décadas, de narraciones surgidas de la necesidad del momento. En

Todo el arte y personajes de Ultraverse: ™ y © 1993 Malibu Comics Etertainment Inc.

LOS ORIGINES DEL ULTRAVERSO

Maquetación y diseño: Calvin Lee

Arte: Dave Gibbons

El guionista James Hudnall y el dibujante Jim Callahan nos ofrecen, en Hardcase, las aventuras de un ex miembro de Squad.

Arte: Norm Breyfogle.

Prime reúne los talentos de Len Strazewski, Gerry Jones y Norm Breyfogle.

Arte: Rick Hoberg

The Strangers son Yrial, Lady Killer, Grenade, Atom Bob, ElectroCute, ZipZap y Spectral), creación del guionista Steve Englehart, el dibujante de lápiz Rick Hoberg y el de tinta Tim Burgard.

comparación, los personajes y situaciones del Ultraverso de Malibu han sido pensados para interrelacionarse desde el principio: «No creamos un universo que nos sirviese de fundamento, para empezar a añadirle personajes luego», nos revela Ulm. «Yo tengo una planificación, para muchos meses, de todos los títulos, lo que me permite prever muchas cosas que uno no puede hacer en un sólo cómic».

El germen de la idea del Ultraverso surgió en agosto de 1992, cuando Malibu estaba buscando una nueva línea de títulos con una temática unificadora. «Pensamos varias formas en qué lograrlo», nos dice Ulm. «Pero la que más me gustaba era la sugerencia de crear un universo, pero a base de reunir a los guionistas, de buscar a gente que viven de contar historias, para que, juntos, nos contasen una historia aún más grande.»

Con esta revolucionaria estrategia en mente, Ulm y sus colegas empezaron a ponerse en contacto con guionistas consagrados, cuyo trabajo admiraban. Y lograron captar el interés de una mezcla ecléctica de talentos a los que, en octubre de 1992, concentraron en un hotel para una sesión prolongada de trabajo, de cuatro días de duración. Armados de blocs de notas y de su conocimiento colectivo de la historia completa de los cómics, el equipo se dispuso a crear el Ultraverso. Las notas de esa maratoniana sesión fueron recopiladas, discutidas y aún más refinadas en una «biblia» del Ultraverso, que ya tiene más de doscientas páginas. Luego, el famoso autor de ciencia ficción Larry Niven, autor de *Mundo anillo* y *La mota en el ojo de Dios* entró en escena, aportando sus ideas de otros mundos, y ayudó a asegurar que este universo imaginario fuera lógicamente consistente. Y, mientras estaban trabajando en sus tareas individuales, los guionistas se mantenían en contacto por teléfono o módem.

Malibu también seleccionó a un impresionante plantel de artistas para dar vida al Ultraverso en la página impresa. Entre ellos se encuentran veteranos bien conocidos, como Art Adams, Dave Gibbons, Darick Robertson y Walt Simonson, junto a autores relativamente nuevos, como Chris Wozniak, Hoang Nguyen y Paul Pelletier.

Pero, por inusitada que sea la génesis del Ultraverso, uno puede decir que sólo se trata de «historia de fondo». Pues todos los títulos del Ultraverso, que estarán claramente señalados como tales en sus portadas, van a ser historias de las de «continuará...», no habiendo miniseries planificadas por el momento.

El primer título aparecido, *Hardcase*, que tiene un guión de James Hudnall, con personajes diseñados por Dave Gibbons y arte de Jim Callahan, narra las aventuras de un actor con superpoderes llamado Tom Hawke. Antiguo miembro de The Squad (La Escuadra), uno de los primeros Ultragrupos, Hawke trata de realizar su carrera en el cine, al tiempo que oculta el secreto de sus culpas en el pasado.

Hadnall, que creó *ESPers* para Eclipse y escribió la miniserie *The Psycho* para DC, dice que, para crear Hardcase se basó en el Superman original de los años 30, aquel que no podía volar y no era, ni con mucho, invencible: «En su interior, Hardcase se siente un tipo normal», nos explica Hudnall: «Trata de llevar una vida normal, pero no puede. Y el cómo logró sus poderes es un misterio

Arte: Adam Hughes

En la interminable lucha entre la Luz y la Oscuridad, Mantra lucha en unos combates escritos por Mike Barr e ilustrados por Terry Dodson.

que tardará un tiempo en ser revelado».

Hudnall también ha escrito el guión de un cómic de equipo de título *The Solution*_(La solución). Con personajes diseñados por Nguyen, lápiz de Wozniak y tinta de Joh Lowe, trata de un grupo de supermercenarios: «*La Solución* trata de los bajos fondos, más hoscos, del Ultraverso», nos cuenta el guionista. «Ellos son un grupo dedicado a resolver problemas, cuyos anuncios dicen: "¿Tiene un problema? Nosotros somos la solución". De los cuatro miembros, dos están mejorados tecnológicamente, los otros dos lo están mágicamente. Sus historias tienen lugar por todo el mundo, y me permiten escribir el tipo de relatos de mucha acción que a mí me gustan.»

Hudnall ve en el Ultraverso la oportunidad de llevar a los cómics de superhéroes una sensibilidad más contemporánea: «Muchos de los superhéroes de los 50 y 60 fueron creados por tipos de mediana edad que crecieron en Brooklyn –afirma–; gente que leía los pulps de los años 30 y veía películas de serie B en los 40. Nosotros somos gente relativamente joven, que hemos tenido la ventaja de poder ver filmes más tecnológicamente avanzados, como *Terminator 2* o *Aliens*. Con ellas es con lo que competimos, por eso nuestros cómics tienen que ser mucho más creíbles en lo que a personajes y acción se refiere.

Gerard Jones *(Green Lantern)* y Len Strazewski *(Justice Society of America)* le dan un nuevo giro al viejo arquetipo del Capitán Marvel con *Prime*, la historia de Kevin Green, un chico normal de 13 años que desarrolla la habilidad de hacer aparecer un nuevo e increíblemente poderoso cuerpo. Diseñado por Bret Blevins, *Prime* lo dibuja Norm Breyfogle.

Jones nos subraya su premisa básica: «Una noche, esa masa de materia orgánica surge del pecho de Kevin y forma un corpachón a su alrededor. Gradualmente aprende a controlarlo: él piensa, y el cuerpo responde. Sin embargo, después de que el nuevo cuerpo ha sido algo maltratado, se descompone, y Kevin se halla atrapado dentro de ese enorme y gelatinoso cuerpo.»

Igual con *Hardcase* los lectores no sabrán inmediatamente cómo consiguió Kevin sus poderes, y Jones sólo está dispuesto a admitir una cosa: «Se puede decir que es el resultado de un experimento secreto. Se supone que él es sólo uno de muchos de tales seres. Y al cabo del tiempo descubriremos que hay otros que no son tan simpáticos como Kevin.»

Jones dice que quiere evitar lo fácil en esta serie, y que piensa explorar algunos temas difíciles: «Hasta cierto punto, toda la serie es una metáfora de la adolescencia. De repente, tu cuerpo cambia, eres más competente y crees que ya puedes dejar atrás a tus padres; pero también descubres que hacer todo eso resulta algo aterrador, complicado y emocionalmente doloroso. Y no queremos pasar por alto estos aspectos.»

Strazewski está de acuerdo: «Es una historia acerca del impacto de la verdadera violencia sobre un joven que ha crecido conociendo sólo la violencia de la fantasía. Tiene todo tipo de problemas, pero está muy dedicado al ideal heroico.»

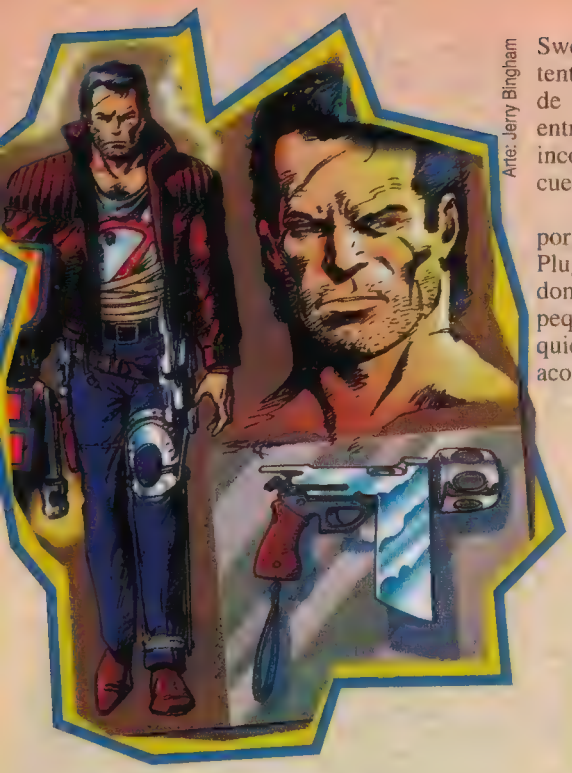
Tanto Jones como Strazewski tienen otros proyectos dentro del Ultraverso. El segundo cómic de Jones es *Freex*, la historia de un grupo de quinceañeros que se enfrentan a unos poderes desfigurantes e incontrolables. Por ejemplo, Pressure (Presión) dispara chorros de vapor a alta presión cuando se irrita. Y Boom Boy se parece a una grotesca estatua de la isla de Pascua que hubiera cobrado vida. El cuerpo de

Arte: David Ammerman

Los superpoderes no siempre son un don, como puden explicar los Freex, cuyas aventuras son obra de Gerry Jones y Ben Herrera.

Len Strazewski y Tom Mason, con arte de David Ammerman y James Pascoe cuentan las aventuras empresariales en las que se ve mezclado Prototype.

Arte: Walt Simonson



Arte: Jerry Bingham

¿Cómo se adapta un héroe sin superpoderes al Ultraverso? Según el guión de James Robinson, para Alexander Swan, también conocido por Firearm, es pura cuestión de supervivencia.

Arte: Hoang Nguyen

Si tiene un problema, James Hudnall, Chris Wozniak y John Lowe tendrán The Solutions (La Solución).

Arte: Paul Pelletier

Infectados por un virus mortal, ocho marginados se convierten en Exiles, que tratan de salvarse a sí mismos y a los demás. El cómic está escrito por Steve Gerber, el lápiz es de Paul Pelletier y la tinta de Ken Branch.

Con la habilidad de sentir las malas intenciones, Nightman las persigue antes de que puedan ser llevadas a cabo. Steve Englehart y Darick Robertson tejen este relato.

Sweetface (Dulce rostro) está cubierto de tentáculos, y Plug (Enchufe) es un loco de los ordenadores, que es capaz de entrar físicamente en el flujo de datos e incorporar equipamiento electrónico a su cuerpo.

Ellos y otros, escapados de sus casas por diversas razones, son reunidos por Plug, y acaban viviendo en un hotel abandonado de San Francisco, formando una pequeña banda callejera. Al principio no quieren convertirse en héroes, pero los acontecimientos los llevarán en esa dirección: «Quiero conseguir lo que Stan Lee y Jack Kirby podrían haber hecho, pero nunca hicieron, con los X-Men», afirma Jones, «jugando con su paranoia y la persecución. Los Freex no tienen un sabio mentor con infinitos recursos. Simplemente, están tratando de sobrevivir en un mundo hostil.»

Walt Simonson diseñó los personajes para *Freex*. Ben Herrera es su artista habitual.

Strazewski esta colaborando con el actual director Cceativo de Malibu, Tom Mason (que alcanzó la fama con *Dinosaurs for Hire* [Dinosaurios de alquiler]), en el guión de *Prototype* (Prototipo), un nuevo giro al concepto dehéroe acorazado propietario de una empresa. David Ammerman diseñó el personaje y hace el lápiz, y James Pascoe la tinta: «Siempre me he sentido insatisfecho con *Iron Man*», nos revela Strazewski, «porque yo soy, primariamente, un periodista de economía, y siempre he pensado que a Tony Stark el consejo directivo y los accionistas de su empresa lo iban a echar a patadas. Así que siempre he querido hacer un superhéroe de acción que fuese parte de una gran empresa, y estuviese sometido a las políticas empresariales, a las tensiones financieras y a las increíbles exigencias de imagen a las que están sometidos los ejecutivos.»

Según Strazewski, el cómic nos muestra a más de un Prototype: «Hay uno viejo, que está pleiteando con la empresa por despido improcedente. Y está Prototype B, un quinceañero hispano elegido por su fuerza aumentada y tiempo de reacción, y un par de Prototypes secretos por ahí.»

Arte: Darick Robertson

Steve Englehart, cuya larga carrera incluye temporadas de éxito en *Doctor Strange*, *Detective Comics* y *Captain America* sigue en *The Strangers* los destinos de un grupo muy diverso de personajes. Cuando algo llamado el «Jumpstart Effect» golpea a un tranvía de San Francisco, altera irrevocablemente a cinco docenas de desconocidos. Y, a lo largo de la serie, Englehart entreteje un complejo tapiz de vidas que se entrecruzan. El diseño de personajes fue hecho por Darick Robertson y Rick Hoberg es el dibujante regular: «Lo que yo deseaba hacer es tomar una muestra al azar de gente ordinaria e introducirla en el mundo de los superhéroes», nos explica Englehart. «No es que alguien haya matado a sus padres y ellos anden buscando vengarse. Y los que acaban juntos es porque no saben cómo infiernos han conseguido esos poderes. Es un grupo que se une por una necesidad racional.

Atom Bob puede transformar las cosas, Grenade (Granada) puede lanzar metralla desde su cuerpo. Lady Killer (Dama Asesina) es una famosa diseñadora de modas que capitaliza sus nuevos

poderes vistiendo ropas que pueden ser transformadas en armas. ElectroCute (ElectroMono) es un androide construido para el placer que obtiene por primera vez inteligencia y poderes eléctricos. Zip Zap es un chico negro que puede correr muy rápido y girar sobre sí mismo yendo a más de 800 Km/h. Spectral tiene siete poderes basados en los siete colores, que van desde una ira rabiosa roja hasta un protector violeta.

Cuando le pedimos que nos decribiese más a *The Strangers*, Englehart dijo: «Es un cómic de superhéroes hecho por alguien a quien le gustan los superhéroes. Y no estoy buscándole las tres patas al gato, seguro que no.»

La otra serie de Englehart, Nightman también transcurre en San Francisco. Tras sufrir una fractura de cráneo en el extraño accidente de tranvía que sirve como catalizador para *The Strangers*, el músico de jazz John Domino pierde la capacidad de dormir, pero gana el poder de «oír» psíquicamente las malas intenciones. Así que se dedica a impartir justicia en las peores calles de la ciudad: «Puede sentir las malas intenciones, y nada más», nos informa Englehart. Nightman no puede leer las mentes para averiguar dónde, cómo y cuándo va a suceder. «Buena parte del cómic trata sobre la evolución de un héroe. Todo otro héroe en el Ultraverso tiene un poder u otro, aunque este tipo no tiene ninguno, pero desea jugar al mismo juego que los demás.»

Arte: Jeff Johnson

Arte: Aaron Lopresti

El último miembro que aparecerá en el Ultraverso será Solitaire, creado por Gerry Jones, con lápiz de Jeff Johnson.

Steve Gerber y Aaron Lopresti cuentan la historia de un policía corrupto que sufre una transformación definitiva en Sludge.

Arte: Rick Hoberg

Lady Killer usa sus conocimientos en moda para diseñar los trajes de los Strangers y fabricarse prendas que son armas.

Mike Barr hace, en *Mantra*, la crónica de las aventuras de Lukasz, un guerrero eterno. Soldado de a pie en la continuada guerra entre la Oscuridad y la Luz, Lukasz queda atrapado en el cuerpo de una mujer, cuya energía mágica debe controlar o se enfrentará a la muerte definitiva.

Otro título de equipo es *Exiles* de Steve Gerber, que presenta a ocho marginales unidos por un virus que les ha transformado en ultrahumanos. Gerber, creador de *Howard the Duck* (Howard el Pato) y cronista desde hace mucho de *Man-Thing*, lo describe así: «Piensen en ellos como si los X-Men fuesen contagiosos». Paul Pelletier hace el lápiz y Ken Branch la tinta, a partir de diseños de Marat Mychaels.

Gerber también escribe *Sludge* (Cieno), un título acerca de un hombre que se convierte en monstruo: cuando el policía corrupto Frank Hoag se niega a matar a otro agente, es acribillado por los mafiosos y dejado por muerto en las cloacas. Pero unos productos químicos experimentales que hay en los desperdicios transforman el cuerpo de Hoag en una gigantesca masa de ira inhumana. Kevin Nowlan diseñó el personaje y Aaron Lopresti realiza los diubjos.

En *Firearm* (Brazo de fuego) James Robinson, guionista de *Terminator: Endgame* de Dark Horse, explora el papel de un hombre normal en un mundo ultranormal. Alexander Swan ha sido soldado de elite, del Special Boat Service y agente secreto de una agencia de inteligencia británica. Ahora es un investigador privado que se enfrenta a entidades sobrenaturales y villanos con superpoderes, armado sólo con su valor y un pistolón. Jerry Bingham diseñó el personaje.

Lo cierto es que los guionistas parecen uniformemente entusiastas acerca de su papel en el Ultraverso de Malibu, pero quizá sea Englehart quien mejor resume ese sentimiento: Hubo un tiempo en que los guionistas tenían mucho que ver en el éxito de un cómic. Ahora, todo lo que cuenta son los dibujos, los dibujos, los dibujos. Pero, últimamente, la gente ha empezado a acercárseme en las tiendas de cómics, para decirme: "¿Sabe?, ya no hay historias en los cómics actuales de Marvel..." Tengo la sensación de que a los lectores les gustaría volver a identificarse de nuevo con los personajes, a conocer a la gente, y no sólo a mirarles los uniformes. Queremos hacer algo como los cómics de originales de Marvel«, termina Englehart: «Estamos creando algo que es divertido y coherente.»

PASOS DESAFIANTES

Por MAUREEN McTIGUE

Para Jim Shooter, Defiant es algo más que una actitud: es el mundo de los cómics.

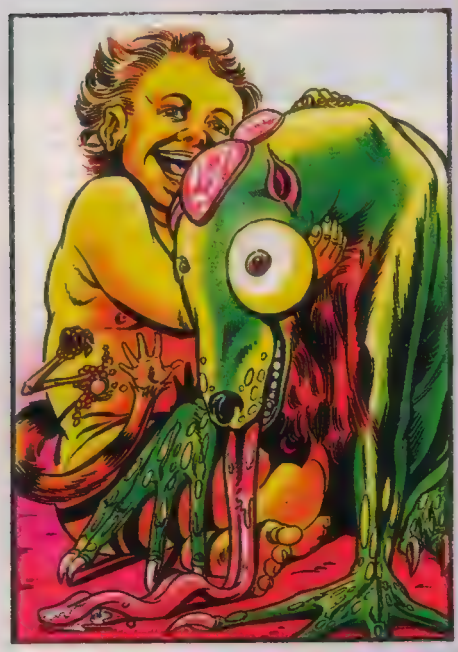
Maqueta y diseño: Jim McLemon

Jim Shooter recuerda: «En la pasada convención de cómics de San Diego tuve una conversación con Stan Lee. Le expliqué lo que había pasado con Valiant y se irritó mucho. No podía creer que pasasen cosas como ésa. Así que me dijo: "¿Y qué vas a hacer ahora?" "Empezar de nuevo, ¿qué otra cosa puedo hacer?", le contesté. Eso es lo que pensaba hacer en aquel momento. Y Stan me dijo un par de cosas muy bonitas: "Realmente me gustaría que hubiera un modo para que volvieras a Marvel. Eres el mejor que hemos tenido" Y si Stan Lee te dice algo así, es de coña, ¿no? Pero la verdad es que, en ese momento, prefería montármelo por mi cuenta. Así que prosiguió: "¿Vas a empezar de nuevo? ¿Cuántos años tienes?" "Cuarenta y uno", le contesté. Y él me dijo: "Bueno a esa misma edad yo empecé Marvel". Ese sí que es un signo favorable.»

Casi tras treinta años en la industria del cómic, Shooter va a empezar de nuevo, con una

nueva compañía, Elightened Entertainment Partners, y su propio sello de cómics, Defiant (Desafiante). Y eso es más que un simple nombre: «Los caminos que me han traído hasta aquí, las cosas por las que he pasado hasta ahora, cada batalla me ha hecho más duro, y todo lo que ha sucedido me ha enseñado algo. Y ahora he llegado a esa edad, tal como me dice Allan Weiss, en que estoy en la cima de mi poderío y con la misma edad que tenía Stan, así que ya es hora de crear la siguiente Marvel. Y eso es lo que voy a hacer.»

Con un historial que empieza con la Legión de Super Héroes, y pasa por Spider-Man y el Hulkm, sin olvidar a Harbinger y Magnus, uno puede preguntarse que para qué ha de empezar desde el principio. La respuesta de Shooter es simple y directa: «Realmente yo nunca pensé en marcharme de Voyager. Digamos que lo que pasó es que tuve una desavenencia con mis socios. Y lo único que diré es que hay gente allí que está tratando de dar la impresión de que hubo algún tipo de problema entre la gente creativa y yo, y eso no es cierto. Con quien realmente tuve problemas es con banqueros y abogados de los que nadie ha oído hablar, pero



En un mundo en el que todo está muy vivo, un chico y su perro puede que no sean lo que uno se espera.

parte del proceso para hacerse con el control, consiste en hacer que parezca que fue de otro modo, y no como realmente sucedió.»

Dentro de la creación de Shooter, el Universo Defiant, está *Plasm* (Plasma) un mundo orgánico separado de nuestra Tierra por un «delgado velo de realidad de sólo un nanosegundo de espesor. Plasma es un lugar extradimensional», nos explica. En cuanto a de dónde surgió el concepto, se ríe: «No lo sé. Siempre he estado interesado en la bioingeniería y la genética, así que cuando me puse a pensar seriamente en lo que iba a hacer, empecé a unir ideas. Y como han habido muchas noticias sobre ingeniería genética, se me ocurrió lo de Plasma, en donde todo está vivo.

«Básicamente, si tomamos la biosfera de la Tierra, todo se encuentra en una delgada capa, formada por la superficie de las tierras, las aguas y un poquito de la atmósfera, una capa realmente poco espesa. Y, del modo en que yo lo veo, la vida siempre está intentando entrar en nuevos nichos, así que... ¿y si llevamos eso a su conclusión lógica? ¿Y si la vida ganase su batalla contra el medio ambiente, y todo acabase siendo inundado por la vida? Esa fue la base de Plasma.

«En Plasma –continúa Shooter–, dado que esa gente puede efectuar su ingeniería a escala atómica y que pueden hacer crecer su tecnología en una probeta, es obvio que serían capaces de desarrollar cosas de tipo humanoide. Así que, por motivos de conveniencia, han creado a un montón de esos trabajadores y funcionarios, los Zoms. Y la gente que no son Zoms son librepensadores. Lorca posiblemente sea un librepensador muy libre. A través de una serie de acontecimientos que se desarrollan en *Plasm 0*, Lorca cambia su mente acerca de la sociedad en que vive y el modo en que ésta funciona. Y empieza a ver el valor de la vida individual, en oposición a considerarse a sí mismo como una simple célula en el cuerpo del ecosistema. Eso es una herejía en Plasma, así que no lo pregona demasiado, porque además está en una buena posición para efectuar un golpe de estado, visto que ha perdido la fe en el Org (Organismo) de Plasma.»

El juego rey en Plasma es el *Splatterball*, en el que la pelota está viva y no muy contenta con su papel...

Para crear un grupo que monte la rebelión, Lorca cruza el velo de la realidad entre Plasma y la Tierra y se lleva de vuelta a diez mil terrestres, que piensa alterar genéticamente para convertir en un Ejército. Pero su apresuramiento le hace cometer un error de cálculo, por lo que sólo sobreviven cinco: una ama de casa de mediana edad, un trabajador manco, un soldado de la reserva, una universitaria y un sacerdote episcopaliano. Un grupo un tanto extraño, ¿no?, pero Shooter mantiene que existe una razón para su composición: «La razón es que yo conozco a esa gente», dice, muy convencido. «Cuando empecé a escribir cómics yo era un crío, y empecé a lo chusquero: nunca había estudiado para ello, ni nada así. Y siempre pensé que estaba haciendo trampas, pues no era lo bastante bueno como para crear personajes; y siempre usaba a mis amigos, les tomaba prestadas sus personalidades que convertía en personajes del cómic. Y aún, cuando estoy creando un personaje, trato de partir de alguien que conozca, y a menudo de dos personas, cuyas características mezclo y así construyo el personaje alrededor de una verdadera personalidad. Cada una de esas personas del grupo de Plasma es alguien a quien yo conozco y comprendo, y creo que forman un conjunto interesante porque, igual que en la vida real, está tomado al azar.

»No puedo soportar cuando en un grupo colocan a uno de cada grupo étnico: "Oh, qué coincidencia tan afortunada", dicen. "Tenemos a uno de cada tipo étnico". Estoy a favor de tener a cada tipo de persona imaginable en nuestros cómics, pero odio ese tipo de reunión socialmente conveniente. En mi grupo, uno de los personajes resulta que es negro, y dos son mujeres, pero es una mezcla normal: si se cogen cinco personas al azar en, digamos, Bethel Park, en Pennsylvania, esto será con lo que uno se encuentre.»

Acerca de su equipo en Defiant, Shooter afirma: «Tengo a gente muy buena trabajando para mí. David Lapham fue despedido de Voyager; su crimen fue el ser mi amigo. Hizo algún trabajo para DC y luego, cuando empezamos nosotros, vino a trabajar para mí. Es mi Jack Kirby. No estoy seguro de si yo seré su Stan Lee, pero sí estoy bastante seguro de que él es Kirby.

»Es fantástico. Es uno de esos tipos que empezó realizando borradores muy básicos, y a preocuparse de lo que hay en la viñeta, por la forma de ésta. Ahora, si miras su trabajo, te das cuenta de que se ha convertido en tremendamente gráfico y creativo en su forma de narrar la historia. Se encuentra en un momento en el que ya tiene los fundamentos bajo control, y puede permitirse experimentar. Yo hice lo mismo con Frank Miller: durante un tiempo le obligué a dibujar viñetas cuadradas, y una vez comprendió lo que estaba haciendo, despegó como un cohete y se convirtió en *Frank Miller*. Así que Dave ha seguido la misma evolución, y ahora es un tipo a tener en cuenta.»

También han vuelto a formar equipo con Shooter otros que estuvieron en Valiant, como la directora creativa Janet Jackson, ex guionista de *Eternal Warrior* y bien conocida colorista, la directora administrativa Debbie Fix, y Winston Fowlkes: el tipo que me ayudó a

empezar Voyager, un tipo que ha estado editando toda su vida».

También hay caras nuevas, como Deborak Purcell y Mike Witherby: «Mike ha estado pasando a tinta para Marvel, y ahora lo hace en *Plasm*. Su trabajo es estupendo», afirma Shooter. «Es un tipo de mucho talento».

Shooter recapacita: «Deseaba empezar con algo espectacular. Mi plan era hacer lo opuesto de lo que había hecho en Valiant. Allí hice un grupo de series que transcurrían en la Tierra real, aunque una de ellas era en el futuro, y luego llevé toda la continuidad a una dimensión diferente... la Tierra perdida en *Unity*, en una gran aventura visual, con dinosaurios voladores y lo que quieras imaginar. Luego iba a volver a traer todo un grupo de cosas de esa aventura extradimensional, lo que nos daría algo de fantástico en nuestra propia casa. Por ejemplo, nuestro plan para Turok era traerlo de vuelta al tiempo actual, pero con dinosaurios que cazar, y creo que ellos siguen con ese plan. Iban a salir muchas otras cosas de ese ir a Unity y volver a casa.

»Lo que he decidido esta vez es "¿Para qué esperar? ¡Hagamos lo de Unity para empezar!" Vayamos directamente al fantástico y luego, cuando algunos de los personajes de Plasma crucen hacia la Tierra, traerán algunos de los elementos fantásticos de su mundo. *Plasm* es la primera serie, la segunda es *The Good Guys (Los buenos)*, un grupo de superhéroes jóvenes. Yo he estado haciendo grupos de superhéroes jóvenes desde que tenía trece años, y voy a seguir haciéndolos hasta que me salgan bien», se echa a reír. «Son muy divertidos. *The Good Guys* es de Mike Barr y David Klein. David ha estado haciendo un montón de trabajo de lápiz para DC, y también trabaja la pluma. Es un artista brillante... todos conocen a Mike Barr.

»Y estamos haciendo una serie de nombre *Wardancer (Danzarín de guerra)*, de Alan Weiss. Probablemente Alan sea uno de los mayores talentos de este campo: no ha estado mucho tiempo seguido en la misma cosa, no ha estado veinte números seguidos haciendo los X-Men, así que probablemente sea menos conocido que otros, pero creo que está en la misma categoría que (Jim) Starlin, (Steve) Englehart y los otros grandes nombres de ese tiempo, el grupo de Detroit.»

Defiant busca el triunfo a través de la excelencia.

«Quería empezar con algo que dejase a todos boquiabiertos, tanto visual como gráficamente», afirma Shooter.

«Tengo una serie llamada *Dark Dominion* –prosigue Shooter–, de Steve Dikto y Steve Leialoha. Dikto va a recrear la magia: ya lo hizo en los 60 y lo va a volver a hacer en los 90. Piensen en ello: antes de que Dikto hiciese su *Dr. Strange*, los magos de los cómics llevaban chistera y chaqué, y o bien decían las cosas al revés y éstas sucedían de un modo omnipotente, o eran unos farsantes, y lo que hacían era hipnotizar o algo así, como Mandrake. Y entonces llegó Steve con todas esas cosas de ocultismo, amuletos, dimensiones y demonios. Ahora todo el mundo lo hace, o sea que están haciendo versiones del Dr. Strange. Bueno, nosotros vamos a volver a cambiar el mundo, esta vez haciendo una magia que tiene un fundamento científico, que va a dejar boquiabierta a la gente. Y trabajar con

Puede parecer extraño, pero los héroes de la Tierra de Defiant son una mezcla de lo más normal.

Steve Dikto es maravilloso, pues es uno de los mejores narradores que haya habido. Steve Leialoha, que es uno de los mejores entintadores de la industria, le dará una calidad de acabado que le va a encantar a la gente. Es un cómic muy gráfico, hermoso y atractivo, y va a revolucionar la magia en los cómics.

»También tenemos un personaje y un título llamados *Charlemagne*, que no es un relato histórico. Es uno de esos relatos de muchos redaños, de triunfo de la voluntad sobre las circunstancias, que siempre me han encantado. Ya hice una de éstas con Starbrand, y es el tipo de personaje con el que más a gusto me encuentro. Tenemos a otro personaje llamado Mongrel, que fue creado por David Lapham... y si hubiese que ponerle una etiqueta, lo que es difícil, pues todos estos personajes de Jim Shooter son raros, le podríamos colgar la etiqueta de «ser de la noche».

»Hay un personaje que no tiene nombre... probablemente lo tenga, pero yo no lo sé. Es de Chris Claremont, y saldrá pronto. Chris ha estado ayudándonos a construir el universo, y ha firmado para hacernos de asesor, además de escribir. Y eso es estupendo, pues yo ya trabajé con Chris en los tiempos en que *X-Man* estaba pasando de ser un espantoso bimensual que no le interesaba a nadie a ser el cómic número uno de la industria. Es un jugador de equipo y tiene mucho talento. Es uno de esos tipos a los que les gusta construir cosas, que le gusta trabajar y que, además, atrae artistas: los artistas surgen de debajo de las piedras cuando aparece Chris Claremont. Siempre ha sido un buen reclutador. Y más que ningún otro a quien yo conozca, ama su trabajo, y no es uno de esos tipos que manda un guión y se cree que ya ha terminado con su trabajo. Uno no acostumbra a hallar este tipo de dedicación en mucha gente y la verdad es, resulta triste decirlo, que hay muchísima gente en este trabajo a la que realmente nada le importa: trabajan rutinariamente y se acabó. A Chris sí que le importa.

»También hay varios otros personajes en preparación. Nueve títulos por el momento, y quizás hagamos más. Eventualmente, nuestro

Todo el arte, personajes y logos ™ y © 1993 Enlightened Entertainment Partners/Cortesía Defiant Comics

Los Zooms, incluidos los Zooms de Placer, son creados genéticamente para los Librepensadores.

objetivo es llegar a los dieciséis o dieciocho títulos, momento en el que, posiblemente, estabilizaré las cosas, porque es lo más que puedo hacer manteniendo una continuidad controlada, y logrando que sean buenos. Algunos de los otros personajes serán subproductos de *Plasm*, y tenemos un par de ideas únicas. Una es un título llamado *Prudence and Caution* que es el primer cómic de un par de compinches, hombre y mujer. En Valiant hicimos *Archer & Armstrong* y la tendencia es tener Batmans y Robins; pero esta vez tenemos a unos personajes que no creamos con esa idea... no pensamos montar un equipo de hombre/mujer; simplemente sucedió.»

Y Shooter nos sigue explicando: «La razón por la que quise empezar por *Plasm* es porque es una fantasía de ciencia ficción muy loca, agresivamente visual, muy basada en auténtica ciencia y en un sistema de lógica que yo creo que funciona. Pero que, a pesar de todo, es impactante, muy visual y asombroso. Y deseé empezar con ese cómic, porque la gente me tiene etiquetado, porque esperan que les saque otro *Harbinger*: cinco niños y un caballo, una cosa muy nuestra. Y la gente se olvida que he estado haciendo este trabajo durante veintiocho años, que he hecho un poco de todo. Empecé con la Legión de Super Héroes, y desde el principio he estado inventando tecnología, así que la gente tiene la idea de que, de algún modo, no me importa mucho el arte, y dicen cosas como: "Sólo hay que mirar los artistas que empleaba en Valiant: muchos de ellos eran tipos de los que nunca se había oído hablar". Pero, eh, que Valiant era una empresa que empezaba, en un tiempo en que las empresas que empezaban cerraban enseguida. Por eso, para intentar sobrevivir, en Valiant llamé a mis viejos artistas y amigos, pero resulta que incluso a mis amigos les resulta muy difícil dejar un trabajo seguro en Marvel para correr un riesgo en una empresa nueva... Fue imposible conseguir a la gente ya montada, que lo más que me decía era: "Algún día trabajaré para ti". Si sobrevivía, claro. Así que acabamos con un grupo de chicos nuevos de la Escuela de Arte de Joe Kubert, y unos pocos tipos algo mayores. Y cuando tus artistas acaban de salir del colegio, lo que no pretendes es que al día siguiente sean un Frank Miller, has de pasarte un tiempo enseñándoles los fundamentos. Probablemente el arte del principio de Valiant era mucho más conservador de lo que a mí, o a muchos fans, nos gusta. Pero si tienes a un chaval que se está peleando con las bases de su dibujo, y lo animas a que haga unos encuadres de fantasía y viñetas a doble página, vas a tener unos encuadres bastante ilegibles y unas doble páginas de mala calidad. Es decir que, si los dibujos no son buenos, ¿para qué hacerlos más grandes? Porque entonces serán grandes y malos, es decir espantosos», dice, con sarcasmo en su voz.

«Esta vez, sin embargo, debido al éxito de Valiant y porque, en general, muchas pequeñas empresas están convirtiéndose en competidoras de las grandes, muchos artistas y guionistas me están llamando, para decirme: "¡Eh, nos gustaría trabajar para vosotros!" Así que hemos empezado con un equipo más experimentado y, por lo tanto, podremos hacer un arte más impactante y con más mordiente.»

Cuando surge la cuestión de la recepción de los fans y la saturación de cómics, Shooter no se pone a la defensiva. Por el contrario, se muestra optimista: «Creo que es el momento, el momento adecuado. En Valiant teníamos que luchar por conseguir que nos prestasen atención. Una vez que lo logramos, todo nos fue bien. Marvel es tremendamente vulnerable: ha sido el líder de la industria, con el cincuenta o el sesenta por ciento del mercado, desde los tiempos que yo me fui de allí. Yo los llevé a ese punto, pero han seguido allí desde entonces, pero ahora eso está empezando a derrumbarse. En cuanto a DC... jamás he logrado saber lo que están haciendo: son tan poderosos y tienen unos personajes tan buenos, que siempre van a mantenerse en un diez o quince por ciento del mercado. Si Marvel cae

Con *Plasma*, Shooter ha querido construir una espectacular aventura de ciencia ficción, muy basada en la ciencia real que conocemos, y en un sistema de lógica.

Todo el arte: David Lapham/Mike Witherby. Colores: Janet Jackson

Shooter desea mantener una continuidad muy seria en sus cómics, así que anda en busca de artistas que quieran integrarse al equipo.

hasta el veinte por ciento... lo que es posible que ocurra muy pronto, eso dejaría libre un sesenta y cinco por ciento del pastel, y ése es mucho pastel para las empresas que estamos tratando de lanzar productos para competir con Marvel y DC. Las compañías que estamos tratando de repartírnoslo: Dark Horse, Malibu, Image, Valiant y nosotros, tenemos mucho sitio para nuestras nuevas colecciones. Lo que no hay sitio es para los cómics malos, y ya hay demasiados de esos.

»Hay gente que me dice: "¿Cómo os creéis que vais a poder competir Dark Horse, Malibu y esa gente?" Para empezar, hay que tener en cuenta que cada una de esas empresas vino a proponerme que trabajase para ellos; me parece que ése es un fuerte voto a nuestro favor: no sólo yo creo que pueda hacerlo, sino que ellos también lo creen. Por cierto, he llegado a conocer bastante a mucha de esa gente, y me caen muy bien, así que me encanta que haya sitio en el mercado, porque espero que todos triunfen.

»Valiant trabajó mucho para cambiar algunas cosas. Y, ahora, la gente no deja a un lado a las nuevas empresas, tal cual hacían antes. Ahora, si no ven el logo de Marvel en un cómic, no pasan de largo, dicen: "Veamos, esto puede ser bueno". Creo que tenemos una audiencia receptiva y que lo único que tenemos que hacer es ser buenos, y triunfaremos. Cuando empecé Valiant, había que ser bueno, había que lograr que la gente te prestase atención, había que lograr que los artistas trabajasen para uno y había que sobrevivir; ahora, sólo hay que ser bueno...»

Shooter se ríe cuando habla de los fans, pero la suya es una risa simpática: los fans son fans, los de las tiendas son fans, los distribuidores son fans, los editores son fans, la gente creativa son fans. Todo el mundo son fans. Este es el medio más colaborador que existe. Vas a ver una película, y si no te gusta, ya puedes escribirle una carta a Steven Spielberg: nunca la va a leer. Pero si han leído *Sin City* y quieres decirle algo al respecto a Frank Miller, sólo tienes que presentarte en la Convención de San Diego, y allí lo tienes. Y puedes decirle: "Oye, Frank, creo que la has cagado en..." Lo cierto es que todos nos influenciamos los unos a los otros. Ya lo creo que sí», dice entusiasmado. «Por muy pagado de sí mismo, orgulloso y arrogante que sea un creador, no puede ir a una de esas convenciones y salir de ella sin que le hayan cambiado algunas ideas. En este mundillo, todos estamos juntos.»

El cambio constante que pueden sufrir los personajes de Plasma aumenta el impacto de este mundo, tan visualmente agresivo.

La industria del cómic en los Estados Unidos ha cambiado drásticamente en los últimos años, con los artistas asumiendo un puesto predominante, y los guionistas discutiéndoselo. Sin embargo, Shooter no ve ningún problema en ello: «No creo que sea posible separarlos», dice del dibujar y el escribir. «Están inseparablemente unidos. Si todo el mundo fuera un Moebius o un Frank Miller, entonces no tendríamos ni guionistas ni dibujantes, tendríamos historietistas. Pero los problemas surgen, a menudo, porque no hay un liderazgo creativo desde arriba.

»Realmente creo que el arte y el texto forman parte del lenguaje total, visual y verbal, de los cómics. Como director, como un líder creativo presumiblemente capacitado, parte de mi trabajo es hacer que esa gente trabajen unidos y logren algo entretenido, que le guste al lector. Uno puede decir que el dibujo es más importante, o que lo es el guión; pero si no están los dos juntos, lo que habrá será basura, o un papel de empapelar paredes o lo que sea, pero no un buen cómic.

»Otra cosa que quiero recalcar, y que muchos fans no saben o comprenden, es que yo juego limpio. Cuando empecé en Marvel en 1976, todo era trabajo sin derechos. Al autor le pagaban y Marvel se lo quedaba todo, incluso los derechos... y lo que pagaban era una mierda. Si no te gustaba, pues allá tenías la puerta. Una de las condiciones para aceptar el trabajo allí, y eso se lo dije al mismísimo presidente de la empresa, era que me dejasen cambiar el modo en que se hacían las cosas: "Quiero pagar royalties", le dije. Y él me contestó: "¿Quiere decir que no los pagamos?" El venía del mundo editorial de libros y le dejó helado saber que no pagábamos royalties, así que vi que las cosas iban a ser fáciles.»

«Ya había solucionado las cosas a medias –prosigue Shooter–, cuando Marvel empezó a ser vendida y comprada y nadie quería saber nada de nuestro futuro como compañía. Lo que querían saber era cuándo se iba a tocar fondo, así que acabaron dándose contra un muro. Entonces, muchos creadores, amargados y no pudiendo aguantar más, se separaron para ir a formar Image, o para irse a Fark Horse y convertirse en Frank Miller. Sería excelente si hubiera algo como Marvel, en donde uno pudiera jugar con el equipo y pasárselo bien. Debería haber algo que estuviera entre el "traga y devora" de Marvel e Image, pero no lo hay.

»Así pues, ¿por qué no hacer una compañía ilustrada –sonríe Shooter– que fuera amistosa hacia los creadores, que diera unos tratos increíbles, y en que la gente pudiera sacarse un montón de dinero y tener un interés remanente en todo lo que creen, durante el resto de su vida? Lo haces, y les das esta gran oportunidad: tienes lo mejor de Marvel, lo mejor de montártelo por tu cuenta, y además creas un medio ambiente en el que la gente quieren ser narradores. No es esa actitud de "me das un artista resultón, y vamos a ganar un poco de pasta rápida... y, ¿podríamos poner un holograma en la portada?"

»Este es un medio ambiente en que la gente piensa a largo plazo, piensa creativamente y piensa en lo realmente importante, en lugar de cómo sacarle cien de los grandes más al mercado este año. Porque, si todos hacen su trabajo bien, vamos a ganar un montón de dinero, y vamos a poner el énfasis en donde debe estar. Y eso es lo que quiero de Defiant.» Jim Shooter se anima: «Quiero que sea el próximo Marvel. Pero no quiero cometer errores, quiero hacer bien las cosas, y eso es lo realmente importante para mí: hacerlo bien y no tener ninguna de las desventajas. No hay por qué tener desventajas.»

Todos los personajes e ilustraciones: Marca registrada y Copyright 1993 Clive Barker/Cortesía de Marvel Comics

Ilustración: Tristan

Clive Barker crea una nueva mitología de ángeles y demonios, santos y pecadores, héroes y villanos.

Por BILL WARREN

Clive Barker es como una habitación llena de gente. Existe un Clive Barker dramaturgo, un Clive Barker escritor de relatos y novelas, un Clive Barker guionista, un Clive Barker director de cine e incluso un Clive Barker actor. Barker, sobrecargado de trabajo pero siempre alegre y animado, lo pasa en grande allá donde va... y ahora ha decidido visitar nuevas tierras del reino de los cómics.

Barker había leído cómics toda su vida –a veces parece como si lo hubiera leído todo (y escrito el resto)–, y ahora se ha sumergido en su propia gama de títulos para Marvel, el *Barkerverso* contenido dentro del sello Razorline. Adora los superhéroes, y el hecho de que «son una trivialización de los dioses; Eurípides puso sobre el escenario historias en las que los humanos se codeaban con las divinidades. Lo que tenemos a finales del siglo XX –dice Barker–, es a los Cuatro Fantásticos... y cuando digo eso no me estoy cachondeando.»

Inicialmente, el panteón de Barker consiste en cuatro títulos y los héroes y villanos que contienen.

«Llevo mucho tiempo queriendo crear superhéroes. El material relacionado con las películas –todo lo que tenía que ver con *Hellraiser* (ídem) y *Nightbreed (Razas de noche)*–, era muy divertido, pero su misma naturaleza de cómic de terror hace que siempre resulte muy limitado.

»Lo que me interesaba era crear mitologías que estuvieran cerca de lo que había leído de niño. Estoy hablando de los Cuatro

Ilustración: Max Douglas

«Saint Sinner es el título que más se acerca a lo que la gente espera de Clive Barker», explica el creador.

«Creo que los cómics están contando las historias de naturaleza folklórica y religiosa que ya no están bien vistas en otros formatos», dice Clive Barker.

Foto: Brigitte Jouxtel

Ilustración: Steven Scroce/Bob

El plano espiritual existe en los ojos de Dex Mungo. Bueno, en realidad sólo en uno de sus ojos...

Fantásticos, Spider-Man, Superman, Batman y ese tipo de cosas con preferencia a cómics más sofisticados; así que fui a hablar con Marvel. "Miren, tengo muchas ganas de hacer esto –les dije–, pero tengo la sensación de que necesito reservarme un trocito de la realidad de los cómics al que pueda llamar mío..." De lo contrario, hubiese empezado a pisotear las reglas y normas de Marvel, y sé que son relativamente restrictivas.»

Un día, Barker estaba almorzando con Tom DeFalco, Marcus McLaurin, Carl Potts y Mike Hobson, y Potts le ofreció su propia continuidad, el *Barkerverso*.

«Después yo le dije que podía ofrecerle cuatro títulos y un ciclo de diez mundos, el Decamundi. Esos cuatro títulos se desarrollarían en esos mundos, pero también añadí la observación de que un mínimo de varios mundos estarían abiertos internamente a otros mundos, por lo que el Decamundi puede llegar a ser meramente el comienzo de un universo en expansión.»

Barker se lanza a una descripción de cada integrante de su cuarteto de títulos, que se ha limitado a concebir y diseñar a grandes rasgos, pero de los que no escribe los guiones.

«De los cuatro, *Saint Sinner* quizá sea el que más se aproxima a lo que la gente espera de Clive Barker, en el sentido de que se centra en el tema de los demonios, los ángeles y las transformaciones físicas. El protagonista es Phillip Fetter, un Santo Pecador [«Saint Sinner»], una paradoja viviente, un personaje capaz de una bondad inmensa y casi divina y de una maldad terrible y demoníaca, y que lleva en su interior el poder de las dos fuerzas al mismo tiempo. También tiene el poder de hacer evolucionar la carne, lo cual es una idea bastante interesante... Puede hacer que evolucione y también puede producir su regresión. Básicamente, podría decirse que tiene el toque darwiniano», añade Barker, y se ríe.

El alma de Fetter ha sido invadida simultáneamente por la fuerza impulsora de un demonio, el Runesmith, y de un ángel, Regina. Otras fuerzas demoníacas intentan atraerle primero y obligarle después a jugar un papel en el conflicto, pero Fetter logra huir de ellas junto con algunos compañeros de cautiverio, y establece su residencia en el Vertesco, un extraña dimensión selvática.

«Es un cruce entre Verde y Grotesco... el Grotesco Verde. Allí vive en ese mundo de paradojas y milagros antes de venir a la Tierra. Si tuviera que definir el tono mediante una comparación, yo diría que lo que más se le aproxima es *Sandman* o lo que está haciendo DC en la línea Vertigo... ese tipo de títulos. Pero presenta una nueva –es o espero, al menos–, serie de problemas muy interesantes concebidos especialmente para sus personajes, y también espero que el guión de Elaine Lee tenga bastante poesía. Max Douglas se encarga de dibujar.»

Barker está intentando abarcar una amplia gama de ideas y personajes, pero también trata de hacerlo dentro de unos límites tradicionales; por lo que no resulta nada sorprendente que cuente con un héroe adolescente.

«*Ectokid* es una especie de superhéroe

–explica–. Cuando llega a su pubertad Dex –él cree que su nombre es una abreviatura de Dexter, pero luego descubre que en realidad es una abreviatura de Ambidextro, por razones que acabarán quedando claras–, se da cuenta de que es capaz de ver dos mundos al mismo tiempo. Con su ojo derecho ve el mundo tal y como lo conocemos, y con el izquierdo puede ver la Ectosfera, el mundo de los fantasmas; y entonces comprende que está viendo el mundo tal y como lo ven los médiums... como un lugar encantado lleno de poderes extraordinarios y fuerzas capaces de hacer el bien y el mal... aunque básicamente se orientan hacia el mal. Es el mundo del que la humanidad ha sacado los mitos del íncubo y el súcubo, el poltergeist y el elfo, los demonios y todo ese tipo de cosas.»

Dex Mungo sobrevive en las pintorescas calles de Nueva Orleans gracias a su ingenio y a la agilidad de sus dedos, pero cuando esas calles empiezan a parecer realmente extrañas y abigarradas y llenas de magia y misterios, Dex decide visitar a su madre, una ruina emocional que lleva mucho tiempo en una institución mental.

«"Mamá, veo cosas muy raras con el ojo izquierdo", le dice. "Eso quiere decir que tu padre te está hablando –replica ella–. Tu padre era un fantasma..." Su madre era médium, invocó a un hombre de entre los muertos e hicieron el amor. Dex es el resultado, medio fantasma y medio humano, con tanto derecho a conocer la Ectosfera como el mundo real... el Ectokid. La Ectosfera ocupa el mismo espacio físico que nuestro mundo, lo cual quiere decir que si Dex estuviera en esta habitación, su ojo derecho vería la habitación tal y como la vemos nosotros. Con el ojo izquierdo vería exactamente la misma geografía física, pero sutilmente alterada en un sinfín de maneras. Creo que una gran parte de la diversión está en que el mundo donde vive Dex no es un mundo remoto, y que en realidad no es tan distinto al nuestro.»

Barker no quiere revelar muchas cosas, pero admite que Dex acaba descubriendo que posee ciertos poderes aparte del de poder ver la Ectosfera. Además, también están los Hermanos Augustine, los malvados Ice y Tom, que no sólo tienen algo que ver con el padre de Dex, sino que saben muchas cosas sobre el Aurat, una máquina de resurreción inventada por él que fuerzas muy poderosas están intentando localizar.

«Nos hallamos ante un problema moral extraordinariamente complicado: él ve todas esas cosas, pero debe comprender qué relación tienen con el mundo real. Lo más significativo es que se enfrenta al mismo problema que tuvo Hamlet. El padre de Dex fue asesinado, al igual que el padre de Hamlet... por razones que se irán revelando poco a poco. La misión de Dex y su propósito es recorrer el mundo real y averiguar quién asesinó a su padre, y después ir a la Ectosfera y encontrar al fantasma de su padre. Hay una misión dual en continuo desarrollo, y ambas partes son terriblemente peligrosas.

RAZORLINE

En Hyperkind, una nueva generación de héroes recibe los poderes del Paxis para que pueda volver a derrotar a las viejas fuerzas malignas.

Ilustración: Mark Pacella/Scott Hanna

El guión de *Ectokid* corre a cargo de James Robinson, con dibujos de Steven Scroce y entintado de Bob Dvorak.

Barker lleva mucho tiempo metido en el mundo del espectáculo, por lo que no tiene nada de sorprendente que uno de los títulos del *Barkerverso* también trate esa área. Se trata de *Hokum & Hex*, escrito por Frank Lovece y dibujado por Anthony Williams.

«Siempre he sido un gran fan de la magia como tema, y siempre me ha parecido que con la excepción del Dr. Extraño los

Hokum & Hex es una especie de vodevil fantástico donde al cómico Trip Munroe se le confieren poderes sobrenaturales para que impida la destrucción de la Tierra.

Ilustración: Anthony Williams/Andy Lanning

RAZORLINE

«Soy un gran fan de los equipos de superhéroes –observa Barker–. Siempre me han parecido fascinantes». Por eso creó a Hyperkind.

cómics nunca habían conseguido que llegara a ser todo lo interesante que puede ser. *Hokum & Hex* es mi idea de cómo podría funcionar la magia a finales del siglo XX.

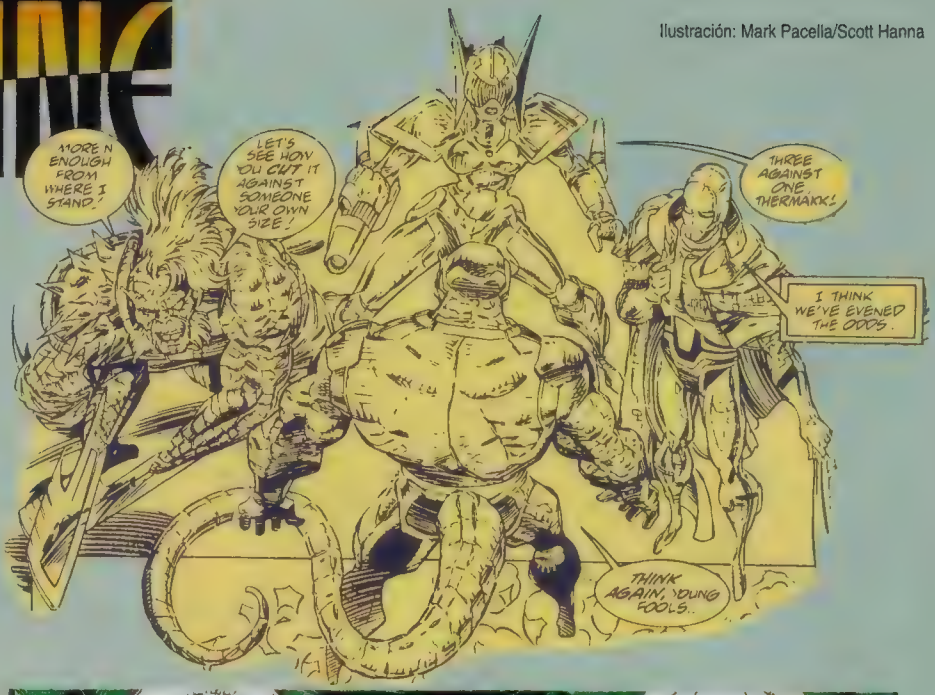
»Trip Munroe es un cómico fracasado que adquiere poderes mágicos por pura casualidad. Se enfrenta a un desafío impresionante, al que es totalmente incapaz de plantar cara con un mínimo de autoridad. Debe utilizar los poderes que se le han conferido para defender nuestro planeta de un ataque interdimensional dirigido por el gran villano Felon Bale... quien quizá sea la entidad maligna más poderosa de todo el Decamundi», cuenta Barker.

Trip ha heredado todos los artilugios de escena de su bisabuelo, «Goloso» Munroe, una de las grandes estrellas desconocidas del mundillo del vodevil. Cuando Godkin Straith, un contemporáneo de Felon Bale, insiste en que las reglas exigen que un terrestre reciba un gran poder, esas energías mágicas acaban impregnando el equipo de Trip y «Goloso», por lo que el héroe del título debe combatir a las fuerzas del mal sacando conejos de un sombrero y utilizando pollos de goma y otros artefactos cómicos. A medida que va progresando la historia, también lo hace el cómico que la protagoniza; y poco a poco va aprendiendo a utilizar sus asombrosos nuevos poderes con más seguridad en sí mismo.

«Finalmente –sigue explicando Barker–, el más tradicional de todos los títulos es *Hyperkind*. Soy un gran fan de los equipos de superhéroes, y eso es algo que se remonta a mi primer encuentro con los Cuatro Fantásticos. Me parecieron fascinantes... y han seguido fascinándome. *Hyperkind* parte de la afirmación inicial de que en los años cuarenta existió un extraordinario grupo de superhéroes llamado Paxis que defendía a la Tierra de todos los que pretendían atacarla, pero que acabó siendo destruido por las maquinaciones de un supervillano llamado Paragon John. Básicamente, lo que hizo fue asegurarse de que todos los miembros del Paxis fueran destruidos o de que terminaran sucumbiendo a la locura...

»Los poderes de cada miembro del Paxis fueron preservados en una especie de sarcófagos. El último acto del líder, Eschbacher, fue preservar esos poderes. Lo que ocurre ahora es que cuatro chicos (y posteriormente un personaje sorpresa)

Ilustración: Mark Pacella/Scott Hanna


MORE N ENOUGH FROM WHERE I STAND.
LET'S SEE HOW YOU CUT IT AGAINST SOMEONE YOUR OWN SIZE!
THREE AGAINST ONE THERMAKK!
I THINK WE'VE EVENED THE ODDS.
THINK AGAIN, YOUNG FOOLS.

Dex Mungo «ve todas esas cosas, pero debe comprender qué relación tienen con el mundo real», observa el creador.

Ilustración: Steven Scroce/Bob Dvorak

guiados por el agonizante Eschbacher, encuentran esos sarcófagos y adquieren los poderes de los superhéroes de hace dos generaciones.

»En cierta manera –sigue diciendo Barker–, lo que estamos haciendo es postular la existencia de un cómic que nunca existió, un cómic de la Edad de Oro que se titulaba *Paxis*; por lo que los componentes de *Hyperkind* son los nietos espirituales de una generación de superhéroes que lucharon por la justicia y el bien en el sentido más puro de esas palabras, y que acabaron pereciendo debido a las debilidades internas ocultas en ellos. Paragon John es poderoso, pero no podría haber logrado destruir el Paxis si sus miembros no hubieran tenido taras y defectos internos.»

La primera que adquiere los poderes –en este caso, los del mismo Eschbacher–, es Lisa Moffit. Ahora posee su capacidad de volar, de sobrevivir en cualquier ambiente por duro que sea y de utilizar cualquier objeto físico como una extensión de su propio cuerpo. Kenny, que había salido con ella, se ha convertido en un titán matemático: puede calcular al instante cualquier probabilidad y las debilidades de sus enemigos. George Yoneda, un amigo de Kenny al que le encanta la acción, es el más impulsivo e incontrolable del grupo, y puede comunicarse telepáticamente con los animales. Dyan, quien rivaliza con Lisa para obtener el amor de Kenny, se ha convertido en una manipuladora de sueños capaz de hacer aparecer en la realidad a las criaturas que pueblan los sueños de cualquier ser dotado de consciencia. Y el equipo Hyperkind acabará contando con un quinto miembro, pero para eso habrá que esperar un poco...

Barker está encantado con las posibilidades que ofrece este título escrito por Fred Burke, dibujado por Mark Pacella y entintado por Scott Hanna.

«Tenemos adolescentes de hoy con poderes infinitamente más complicados de lo que ellos creen al principio y mostramos personajes convencidos de que sus némesis de antaño han desaparecido... y que se cabrean muchísimo al descubrir que ha surgido una nueva generación. Creo que lo que podemos aportar de nuevo, y puedo asegurar que Fred Burke está explotando a fondo ese tema, es el tipo de energía muy interesante que surge de un enfrentamiento entre generaciones. Y, naturalmente, hay un misterio... saber qué acabó con los predecesores de los Hyperkind, y cómo se puede impedir que eso vuelva a ocurrir.»

El entusiasmo del escritor es contagioso: Barker es una de esas personas que emiten un aura capaz de iluminar a quienes le rodean, de tal manera que cuando estás hablando con él puedes sentir cómo se van expandiendo tus horizontes internos. Al final de una conversación con Barker, te has convertido en una persona más imaginativa y mejor informada de lo que eras al comienzo. Barker es todo un tónico.

Básicamente, puede decirse que Barker sigue teniendo el punto de vista de alguien que ve el mundo del cómic desde fuera... pero con un gran interés y una enorme pasión.

«Lo notable de la perspectiva que puedo aportar es que estoy intentando casar al creador de novelas de novecientas páginas y películas de noventa minutos de duración con el tipo que hojea un cómic de veinte páginas cada mes, y unir todo eso. Eso lleva implícito un desafío narrativo, un desafío a la hora de contar una historia... El impulso fundamental de actividades como escribir una novela, dirigir una película o crear un cómic es contar una historia. Siempre empiezas con el *érase una vez*... empiezas con el gancho de un relato que esperas conseguirá que la gente pase las veinte páginas, esté sentada durante las dos horas que dura la película o lea las novecientas páginas de una novela. Creo que todos esos desafíos son comparables.»

Ilustración: Max Douglas

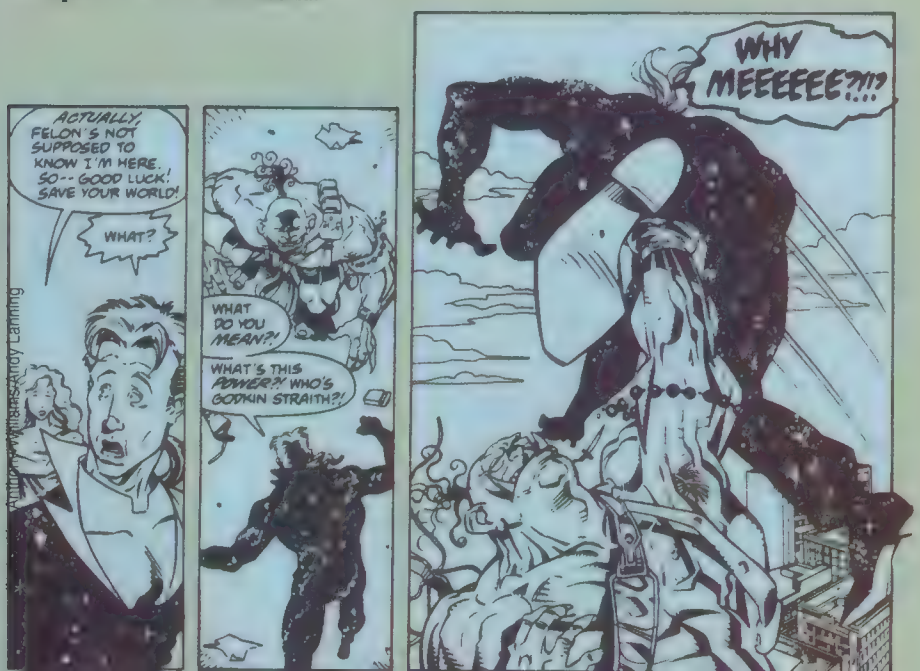
Barker aporta su peculiar enfoque del fantástico al formato del cómic, y estamos seguros de que conseguirá que a muchos fans les dé vueltas la cabeza.

Barker admira la naturaleza obsesiva de los fans del cómic –y de sus creadores–, pero tiene una perspectiva un poco más olímpica... y esa afirmación debe tomarse en un sentido casi literal.

«Una de las cosas más interesantes del arte populista es que al tratar con instintos jungianos en estado puro, a menudo te permite llegar a conclusiones que mentes muy sofisticadas necesitan mucho tiempo para alcanzar. Creo en el inconsciente colectivo, y en que llena el mundo de dioses y demonios. Esas criaturas de colores tan abigarrados que bajan de las estrellas con poderes sobrehumanos para salvarnos de nuestros peores instintos y de aquellos que nos destruirían, son dioses con otros nombres.

»Creo que los cómics están contando las historias de naturaleza folklórica y religiosa que ya no están bien vistas en otros formatos. Seguimos necesitando esos relatos llenos de milagros, seguimos necesitando saber que hay una mano dispuesta a salvarnos en el caso de que caigamos... y que no se trata de una mano humana. Creo que necesitamos el consuelo de esas historias al igual que necesitamos el relato de fantasmas o la leyenda urbana. Necesitamos una sensación de lo divino, necesitamos (como en el título de un libro maravilloso de Peter Berger), un rumor de ángeles... necesitamos saber que hay algo milagroso al otro lado de la esquina. E incluso si no creemos que eso está ocurriendo realmente en nuestro mundo, siempre podemos acurrucarnos un rato alrededor de una hoguera y escuchar historias de fantasmas, o sentarnos a leer las hazañas de los héroes.»

«El impulso fundamental de actividades como escribir una novela, dirigir una película o crear un cómic siempre es contar una historia.»


ACTUALLY, FELON'S NOT SUPPOSED TO KNOW I'M HERE. SO-- GOOD LUCK! SAVE YOUR WORLD!
WHAT?
WHAT DO YOU MEAN?!
WHAT'S THIS POWER?! WHO'S GODKIN STRAITH?!
WHY MEEEEEE?!!?
Cullen Bunn, William Harms, Troy Lamming

BIENVENIDO A DAKOTA

Milestone Media nos ofrece todo un nuevo universo de realidades urbanas.

Por JOE NAZZARO

OF COURSE OFFICER BUT IF YOU'LL GIVE ME A MOMENT TO EXPLAIN--
ICON, WHAT ARE YOU DOING?
I'M COMPLYING WITH THE OFFICER'S REQUEST, AS I EXPECT YOU TO.
I AIN'T NO CRIMINAL. AND I AIN'T COMPLYING WITH SQUAT.
YOU'LL DO WHAT YOU'RE TOLD.
OR WHAT? YOU GONNA HIT ME, HE-MAN?

Ilustración: M.D. Bright/Mike Gustovich/Coloreado: Joe Ceballero

A mediados de los años 70, dos adolescentes llamados Derek Dingle y Denys Cowan se lamentaban de la falta de protagonistas negros en sus cómics favoritos. Estaba Pantera Negra, quien había formado parte del Universo Marvel desde las primeras aventuras de los Cuatro Fantásticos, y Luke Cage, el «héroe de alquiler» duro y malhablado que apareció muchos años después, pero ahí terminaba todo. Para un par de jóvenes impresionables que andaban buscando modelos de comportamiento, las elecciones estaban severamente limitadas.

Veinte años después, Dingle y Cowan decidieron llenar ese vacío en el mercado, y se asociaron con Dwayne

Las distintas filosofías de Icono y Cohete impiden un auténtico trabajo en equipo, pero los dos comparten muchos objetivos.

McDuffie y Michael Davies para crear Milestone Media, una nueva editorial consagrada a remediar la falta de representación de las minorías étnicas en los cómics. Dingle se convirtió en presidente, McCowan en director creativo, McDuffie en director de publicaciones y guionista principal, y Davis en director de desarrollo de talentos.

Lo que hizo que la creación de Milestone resultara todavía más significativa fue el acuerdo de distribución que firmaron con DC Comics. Los términos del acuerdo establecen que Milestone se encarga de proporcionar una gama completa de títulos terminados, y a continuación DC se encarga de imprimirlos, comercializarlos y distribuirlos. Este tipo de acuerdos son muy comunes en el mundo del cine y de la televisión, pero es la primera vez que se hace algo así en el ámbito del cómic.

Para lanzar el Universo Milestone, se parte de cuatro nuevos títulos –*Hardware*, *Blood Syndicate*, *Icon* y *Static*–, cada uno de los cuales se desarrolla en la ciudad ficticia de Dakota. El primer título de la gama es *Hardware*, con guión de McDuffie y dibujos de Cowan entintados por Jimmy Palmiotti (*Punisher 2099*). Hardware es Curtis Metcalf, un brillante inventor que trabaja para Edwin Alva, el hombre de negocios más importante de Dakota.

«Mantiene una relación padre/hijo con Alva –explica Dingle–, quien al mismo tiempo controla toda la corrupción en Dakota. Lo que Curtis descubre es que la relación no era tan personal como él creía, y que Alva le ha estado utilizando para sus propios fines. Curtis se siente traicionado, y cuando descubre la existencia del imperio corrupto de Alva, decide desmantelarlo desde el interior.»

«Es un hombre que está muy confuso –añade McDuffie–, y tiene mucho que aprender sobre sí mismo y sobre la vida antes de que pueda convertirse en un héroe. Lo veo como un cómic sobre un personaje que debe aprender a vencer sus peores instintos. Tiene una fuerte sensación de haber sido traicionado por un hombre al que quería mucho, y está tan enfurecido como un niño en plena rabieta.»

Metcalf utiliza sus dotes de inventor para diseñar un traje de combate cibernético superavanzado, e inicia una guerra de alta tecnología contra el imperio criminal de Alva. La amplia gama de armas futuristas a su disposición –que incluye un omnicañón, minicohetes, una red neurónica y un escudo de metal polarizado–, hace que las comparaciones entre Hardware y el Hombre de Hierro de Marvel parezcan inevitables, pero McDuffie promete que habrá diferencias muy considerables entre los dos héroes.

«Mi teoría sobre Hardware es que, en primer lugar, hacemos que se le vea cargado con todo el material que va a utilizar. A diferencia del Hombre de Hierro, existe un límite de peso a lo que puede transportar; y además casi todo su armamento sólo puede ser disparado una o dos veces, y su mochila-reactora sólo le permite volar durante unos tres minutos. Estamos intentando que resulte menos abrumador e irresistible... Tendrá que confiar más en su cabeza.

»Hardware es la clase de tipo con el

Ilustración Denys Cowan Mike Gustovich Concepto y diseño: Jim McLernon

Las páginas de Blood Syndicate reflejan la vida real en el interior de la jungla urbana.

Ilustración Denys Cowan Jimmy Palmiotti

«Lo veo como un cómic sobre un personaje que vence sus peores instintos», dice Dwayne McDuffie hablando de Hardware.

Foto. Cortesía de Milestone Media

Michael Davis, Derek Dingle, Dwayne McDuffie y Denys Cowan son la columna vertebral de este nuevo mundo: Milestone.

que nadie quiere luchar dos veces. Si le vences la primera vez, volverá a su casa y construirá algún artefacto específicamente concebido para enfrentarse a lo que te ha permitido vencerle y superarlo.

»En lo que respecta al armamento, lo que utiliza ya se ha ido viendo de manera más o menos repetida. De vez en cuando inventará y utilizará algo nuevo, pero siempre que lo haga no aparecerá de repente. No se sacará sorpresas de su cinturón utilitario a cada momento... De hecho, si se examina con atención todos los números que hemos publicado hasta el momento, se le verá trabajar en cosas que aparecen después», explica McDuffie.

El segundo título Milestone es *Blood Syndicate*, posiblemente el más controvertido del núcleo de lanzamientos de la editorial. Este guión de McDuffie e Ivan Velez Jr., dibujado por el debutante Chriscross (quien sustituye a Trevor Von Eeden, el dibujante original), ofrece una mirada dura y valiente sobre el mundo de la violencia de las bandas.

«Tenemos un grupo de personajes que se han desarrollado como resultado del "Big Band", el mayor intento de eliminar la violencia de las bandas llevado a cabo por la alcaldesa de Dakota -explica Dingle-. La alcaldesa ordena a la Policía que rocíe la zona con un gas lacrimógeno que contiene indicadores radiactivos para poder seguir a los miembros de las bandas que consigan escapar.

»Pero la acción policial se descontrola, y hay muchos muertos... Los supervivientes acabarán convirtiéndose en el Sindicato de la Sangre. Son miembros de varias bandas de Dakota, y lo que obtienes al final casi es una metáfora de las bandas callejeras como familia.»

Entre los miembros del Sindicato de la Sangre están Tec-9, un arsenal ambulante al que nunca se le acaban las balas; Holocausto, un pirotécnico hambriento de poder; Fundido, quien es capaz de atravesar los objetos sólidos; Hijo Sabio, cuya estructura molecular ultradensa le convierte en invulnerable; DMZ, el miembro silencioso del grupo, quien posee fuerza sobrehumana y sistemas de mejora sensorial; Mascarada, un metamorfo; Flashback, la hermana de Fundido, quien es capaz de «retroceder» tres segundos en el tiempo; Tercer Raíl, un absorbedor de energía que crece hasta alcanzar un tamaño enorme, y Ladrillos, el extraño resultado de la fusión entre un miembro de una banda y un muro de ladrillos.

Según Dingle, el que los miembros del equipo tengan unos pasados tan dispares permitirá ofrecer algunas historias fascinantes.

«Tec-9 procede de una banda más orientada hacia lo comunitario, y Holocausto de una banda más agresiva. El conflicto que surge entre ellos en el primer número estriba en que uno quiere trazar un plan de supervivencia lógico, y si mientras lo ponen en práctica pueden hacer algo para mejorar la situación de la comunidad, eso sería un beneficio añadido. En cambio, Holocausto sólo quiere poder... es lo único que le interesa.

BUT MAYBE, I THOUGHT, NOT BEYOND MY REACH.
USING ALVA'S OWN EQUIPMENT AND RESOURCES I CREATED HARDWARE--
--THE 'HIGH-TECH CREATURE OF THE NIGHT' WHO'S BEEN CHECKMATING ALVA'S ILLEGAL OPERATIONS FOR THE LAST TEN MONTHS, IS IN A WAY, ALVA'S OWN CREATION.
¡HEH! IT'S SURELY HIS PROPERTY...

Ilustración: Denys Cowan, Jimmy Palmiotti, Coloreado: Noelle Giddings

Hardware, un inventor muy dotado, «tendrá que depender más de su cabeza».

Ilustración: M.D. Bright/Mike Gustovich

«La regla básica de nuestro universo es que los actos tienen consecuencias», observa McDuffie... y Cohete lo descubre.

»Flashback tiene un problema con la droga que mostraremos en próximos números. Fundido es su hermano, y esa relación llegará a ser muy interesante. También tenemos a Hijo Sabio, alguien con una filosofía muy musulmana... Lo que queríamos mostrar era el conflicto personal, y el que puede haber puntos de vista distintos sin que eso impida colaborar en un objetivo común. El cómic es divertido y emocionante, y hay una historia o mensaje que trata muchos problemas. ¿Cómo pueden coexistir individuos distintos dentro de un grupo?»

«Es como si la Patrulla X existiera en la realidad -añade Cowan-, algo que me

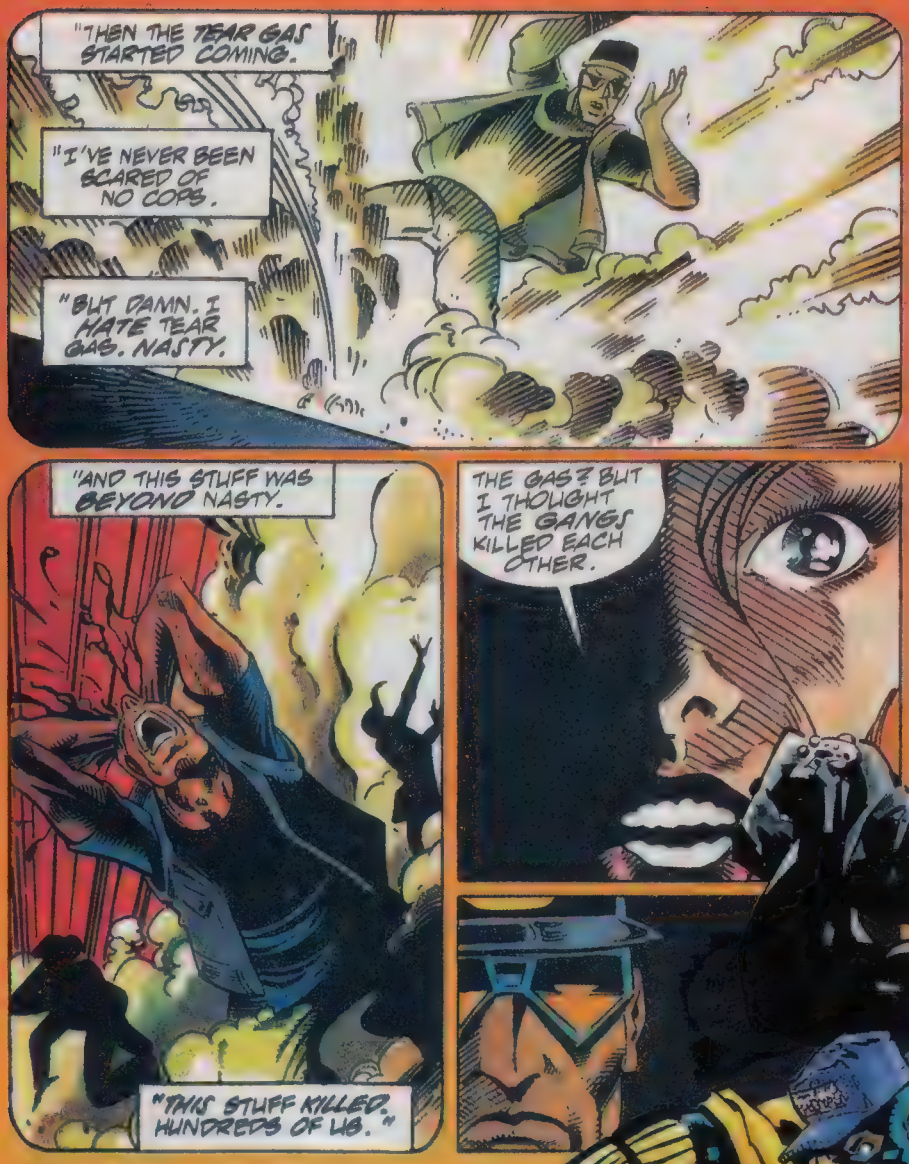

"THEN THE TEAR GAS STARTED COMING.
"I'VE NEVER BEEN SCARED OF NO COPS.
"BUT DAMN. I HATE TEAR GAS. NASTY.
"AND THIS STUFF WAS BEYOND NASTY.
"THIS STUFF KILLED HUNDREDS OF US."
THE GAS? BUT I THOUGHT THE GANGS KILLED EACH OTHER.

Ilustración: James Fry/Andrew Pepoy. Coloreado. Michelle Wrightson

Tec-9 explica el Gran Estallido según la realidad de la Isla París: la alcaldesa quería resolver el problemas de las bandas, por lo que gaseó y asesinó a muchos pandilleros.

parece mucho más interesante. Si todos estuvieran juntos nunca se llevarían bien: siempre estarías pensando en cómo atraer la atención, cómo te las arreglarás para salirte con la tuya... y sin embargo estás obligado a seguir en el grupo. Ahí está tu conflicto: no es que pasen un rato en la Sala de Peligro, es que la Sala de Peligro es su mundo.»

Una de las grandes diferencias existentes entre *Blood Syndicate* y otros títulos sobre grupos es el tratamiento altamente realista de la violencia y de las repercusiones de la violencia.

«En nuestro universo, la regla básica es que los actos tienen consecuencias –dice McDuffie–. Si le das un puñetazo a alguien y haces que atraviese una pared, eso duele. Si le pegan un tiro a alguien, sangra, pero lo que no puedes hacer nunca es tratar esa clase de violencia y decir a la gente que no hay consecuencias. Esa idea es algo que está presente en toda nuestra gama. Hardware mató a unas cuantas personas en el primer número del cómic, con lo que obró de la peor manera posible... y pagará por ello.»

«En el caso de *Blood Syndicate* y a menos que tengas poderes, si recibes un balazo, te quedas en el suelo –afirma Dingle–. La realidad es así, ¿no? En el primer número de *Hardware* a un tipo le arrancaban el brazo, y luego ya no se hablaba más del asunto. Si tienes elementos de fantasía en un ambiente basado en la realidad, cuando tratas la realidad cada vez cuestionas más y más la moralidad. La moral tiene más peso, porque lo que estás viendo ocurre cada día en nuestra sociedad. Si alguien es atropellado por un autobús y luego se levanta del suelo, en realidad no hay consecuencias de ninguna clase. Es puro dibujo animado...»

«Porque sabes que eso no puede ocurrir –concluye Cowan–. Una gran parte de la violencia que hay en *Blood Syndicate*, y me refiero tanto a la violencia física como a la violencia mental, puede resultar mucho más aterradora

Ilustración: John Paul Leon/S. Mitchell. Coloreado. Noelle Giddings

«Ser Estática le permite crear una personalidad muy atractiva –observa Derek Dingle–, ¿pero evita que siga siendo un chico con problemas...?»

Ilustración: Denys Cowan/Manley. Coloreado: Noelle

«Lo que ocurra en un título afecta a los demás –dice McDuffie–. si lees los cuatro, la experiencia resulta mucho más rica e intensa.»

porque puedes sentir que tiene algo que ver contigo. Por eso todos opinamos que la violencia de *Blood Syndicate* te afecta mucho más que la de cualquier otro título... te afecta porque es violencia real.»

A diferencia de los héroes a su pesar de *Blood Syndicate*, el tercer título de Milestone, *Icon*, con guión de McDuffie y dibujos de Mark Bright *(Linterna Verde)* y Mike Gustovich, presenta a un superhéroe ligeramente más tradicional. En realidad, Icono es un alienígena cuya nave espacial se estrelló en el sur de los Estados Unidos el año 1839. Después de haberse reconfigurado para adquirir forma humana, el alienígena fue descubierto por una esclava que adoptó al bebé como si fuese suyo.

Actualmente el alienígena se ha convertido en Augustus Freeman IV, un abogado con un historial profesional lleno de éxitos que utiliza en secreto sus superpoderes para ayudar a los ciudadanos de Dakota. Cuando una joven de un proyecto de reordenación urbana cercano le convence de que haga algo más por su comunidad, se pone un traje y se convierte en el superhéroe llamado Icono. La chica, Raquel Ervin, decide llamarse Cohete y asume el papel de conciencia del héroe.

Una de las grandes fuentes de conflictos de *Icon* es la diferencia entre las ideologías políticas de los dos protagonistas.

«En el caso de Icono –explica Dingle–, tenemos a un conservador, lo cual es un resultado de haber pasado ciento cincuenta años siendo negro en los Estados Unidos. Muchas personas que crecieron durante la esclavitud adoptaron la filosofía de Booker T. Washington, que sigue siendo la piedra sobre la que se alza casi todo el pensamiento conservador negro de nuestro país: progresa por tus propios medios, no aceptes nada del gobierno, ayúdate a ti mismo... todo ese tipo de cosas.

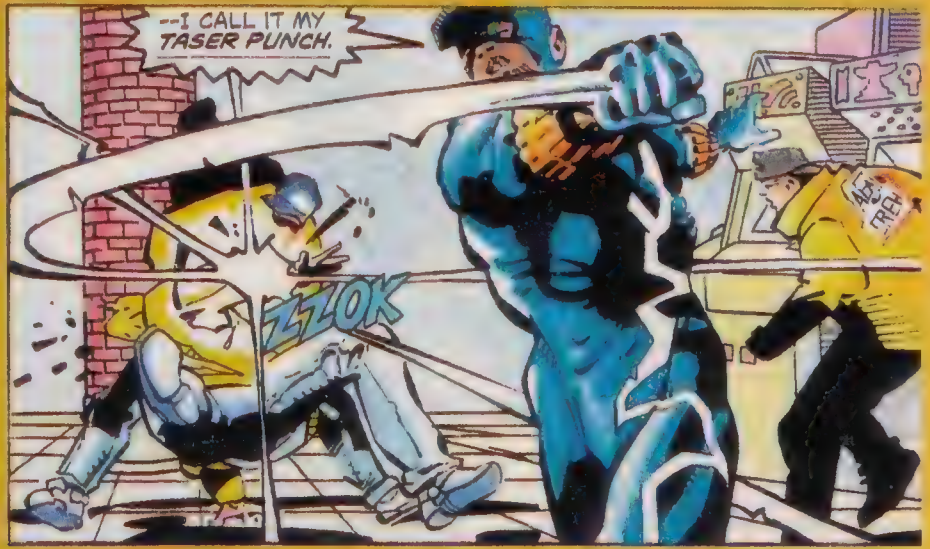


Ilustración: M.D. Bright/S. Mitchell. Coloreado: Noelle Giddings

Estática debe aprender a enfrentarse con las responsabilidades de sus poderes. «Habrá fuerzas positivas y negativas que tirarán de él», observa Dingle.

Ilustracion. Trevor Von Eeden/Andrew Pepoy.

«Lo que queríamos mostrar [con Blood Syndicate] era el conflicto personal –dice Dingle–, y que puede haber puntos de vista distintos sin que eso impida colaborar en un objetivo común.»

»Unamos todo eso a Cohete, una joven de la jungla urbana que tiene ideas opuestas sobre lo que deberían hacer los negros de los Estados Unidos, y se obtiene un debate de esas ideas políticas siendo llevadas a la práctica; pero también tenemos a dos personas que se desafían la una a la otra en una competición por llegar a ser individuos mejores –sigue explicando Dingle–. Ella incita a Icono a convertirse en un héroe, y ella le incita a volverse más responsable.

»En el primer número hablamos de Cohete y de su inspiración, que es Toni Morrison [la novelista de raza negra que acaba de ganar el Premio Nobel], y después de estar con Icono ella cita a William DuBois y hace una referencia a la necesidad de que haya hombres excepcionales. Creo que ese tipo de diálogos y de imágenes no son algo que se vea con mucha frecuencia en los cómics...»

Icon gira ostensiblemente alrededor del personaje que le da título, pero los creadores de Milestone insisten en que Cohete, que es mucho más que el típico "sidekick", también recibirá una considerable atención.

«¿Sabe por qué fueron inventados los colaboradores adolescentes? –pregunta Cowan–. Pues porque los lectores de aquellos cómics necesitaban alguien con quien identificarse. Nunca podrían llegar a ser Batman, pero podían ser Robin, y eso ofrecía una entrada a ese mundo... que hoy ha quedado muy pasada de moda, naturalmente. Los jóvenes que leen cómics hoy en día son mucho más sofisticados de lo que se cree o se admite públicamente, y en mi opinión, Cohete es un personaje por derecho propio. Creo que "coprotagonista" sería un término mucho más adecuado.»

El último de los nuevos títulos de Milestone es *Static*, con guión de Robert L. Washington III y McDuffie, y dibujos de John Paul Leon. Al igual que el primer *Spider-Man*, *Static* examina los problemas que presenta ser un superhéroe adolescente, pero lo hace con un enfoque más nuevo y realista.

«Estática es un chico de quince años que adquiere poderes electromagnéticos gracias al "Big Band", el mismo acontecimiento que creó al Sindicato de la Sangre –dice Dingle–. Lo que debe hacer a medida que va creciendo es enfrentarse a las responsabilidades de esos poderes. Ser Estática le permite crear una personalidad muy atractiva, ¿pero evita eso que siga siendo un chico con problemas? Sigue teniendo quince años y sigue siendo fácil de impresionar, y puedo asegurar que habrá fuerzas positivas y negativas que tirarán de él después de que adquiera esos poderes.

»En la escuela se le sigue tratando igual que antes. Es un chico muy inteligente... Creo que un rasgo común a todos nuestros personajes es que son inteligentes, aunque muestran esa inteligencia de maneras distintas. Si te fijas en el Sindicato de la Sangre, cada uno tiene que ser inteligente para sobrevivir; y lo mismo puede decirse de Augustus Freeman y Raquel Ervin en *Icon* y de Curtis Metcalf en *Hardware*, y no cabe duda de que también es cierto respecto a Virgil Hawkins en *Static*.

Ilustración: Denys Cowan/Jimmy Palmiotti. Coloreado: Janet Jackson

Todos los personajes e ilustraciones: Copyright 1993 Milestone Media/Marca registrada DC Company

«La interacción entre esos personajes y sus relaciones va a ser muy interesante», dice Dingle refiriéndose al Universo Milestone.

EXTRAÑO UN PRELUDIO

Por FRANK GARCIA

En otro tiempo, el Supremo Hechicero de la Marvel hizo magia en la televisión.

El Dr. Strange (Peter Hooten) se enfrentaba a Morgan Le Fay (Jessica Walter) en el primer (y último) filme del Supremo Hechicero.

¡Oh, Ojo de Agamotto, Barón Mordo, el Temible Dormammu, dónde estáis?

Cuando la cadena CBS emitió *Dr. Strange* como una película para la televisión, en 1978, aquel no era, exactamente, el mismo Dr. Extraño que había estado lanzando hechizos en varios cómics de Marvel, desde que Stan Lee y Steve Dikto crearon al famoso Hechicero Supremo allá por 1963. El guionista y director Philip De Guere hizo cambios muy amplios en la historia pasada de Strange, para su paso de la página a la pequeña pantalla.

El *Dr. Strange* fílmico, que en realidad es una historia de orígenes, cuenta cómo el Dr. Stephen Strange (Peter Hooten) se enfrenta a su destino como sucesor de Thomas Lindmer (sir John Mills), el Hechicero Supremo de la Tierra. Cuando la vieja enemiga de Lindmer, Morgan Le Fay (Jessica Walter) cruza las barreras dimensionales y amenaza su posición como mago, Lindmer busca al Dr. Strange. Wong (Clyde Kusatsu) lo halla en el departamento psiquiátrico de un hospital de Nueva York. Habiéndose debilitado durante los años pasados en la Tierra, Lindmer debe introducir a Strange en el conocimiento de sus talentos, y convencerle de que se le necesita desesperadamente, antes de que Le Fay logre tener éxito en sus planes de destruir al anciano. Una joven estudiante universitaria, Clea (Eddie Benton) se convierte en el peón utilizado por Le Fay contra Lindmer, y, en el transcurso de la historia, Strange se enamora de ella. Pero Le Fay no ha sentido el calor de un hombre en sus brazos desde hace siglos.

En sus orígenes en el cómic, el Dr. Stephen Strange es un cirujano, de reputación mundial pero demasiado arrogante, que pierde su habilidad operatoria. Tras ello, cae al abismo, lo que le impulsa a llevar a cabo una búsqueda de la sabiduría y visión bajo la protección del Anciano, quien le enseña las artes místicas. Y halla un enemigo en el Barón Mordo, otro estudioso de lo arcano, cuyas verdaderas, y malignas, intenciones contra el Anciano pone al descubierto. Al

cabo, Strange se gana el título de Supremo Hechicero de la Tierra.

Para De Guere, un veterano guionista y director de series de TV tales como *Baa Baa Black Sheep, Simon & Simon* y la resurrección de *Twilight Zone (Dimensión desconocida)* por la CBS, esa incursión en las batallas cósmicas entre el bien y el mal fue un autentico viaje a una dimensión de pesadillas.

«Lo que más recuerdo acerca de *Dr. Strange* es la frustración creativa –nos informa De Guere–. Era tan intensa que llegué a dudar muy seriamente que llegase el momento en que pudiera ver aquel filme acabado. Realmente no salió del modo en que yo lo deseaba.»

En 1978, los estudios Universal lograron un puñado de personajes de la Marvel para adaptarlos a la televisión, pero sólo tres de ellos lograron llegar a la pequeña pantalla. La preocupación de que los jóvenes televidentes imitasen a *The Human Torch* (La antorcha humana) hizo abandonar la idea de filmarlo, mientras que la similaridad con la serie ya en antena *The Man from Atlantis (El hombre de la Atlántida)* cortocircuitó al *Sub-Mariner. The Incredible Hulk* (El increíble Hulk) sí que se convirtió en un serial, de la mano de Lou Ferrigno, mientras que *Captain America (Capitán América)* se unió al *Dr.Strange* en el campo de las películas para la TV. La Universal tenía un compromiso con la CBS para hacer cuatro películas piloto televisivas de dos horas.

No obstante, tal como explica De Guere: «Les ofrecieron esas producciones a la CBS por un presupuesto muy bajo. Como consecuencia de ello, cuando llegó el momento de rodar *Dr. Strange* a mí, como director, se me presentó un calendario de rodaje totalmente irreal. El calendario original era algo así como de trece días. Yo no era un director terriblemente experimentado por aquellas fechas, y tendía a fiarme de los estudios, así que si ellos decían que se debía –y que se podía– hacer en un tiempo dado, yo creía que mi trabajo era intentar hacerlo en ese tiempo.

De Guere creía que su anterior experiencia para cumplir fechas de entrega apretadas, con el productor Stephen Cannell, para *Baa Baa Black Sheep* le podía ayudar a superar las dificultades de producción que iba a encontrarse en esta su primera película para TV como guionista/director.

«Justo antes de que empezase a rodar *Dr. Strange*, se produjo el éxito de *Star Wars* (*La guerra de las Galaxias)* y otro par de películas de fantasía y ciencia ficción de alto presupuesto estaban siendo filmadas –nos explica De Guere–. Pero mi deseo de poner algo en pantalla, en lo referente a hacer cosas como efectos voladores y otras dimensiones, estaba en claro conflicto con el tipo de calendario de rodaje que nos habían impuesto. Simplemente era imposible.»

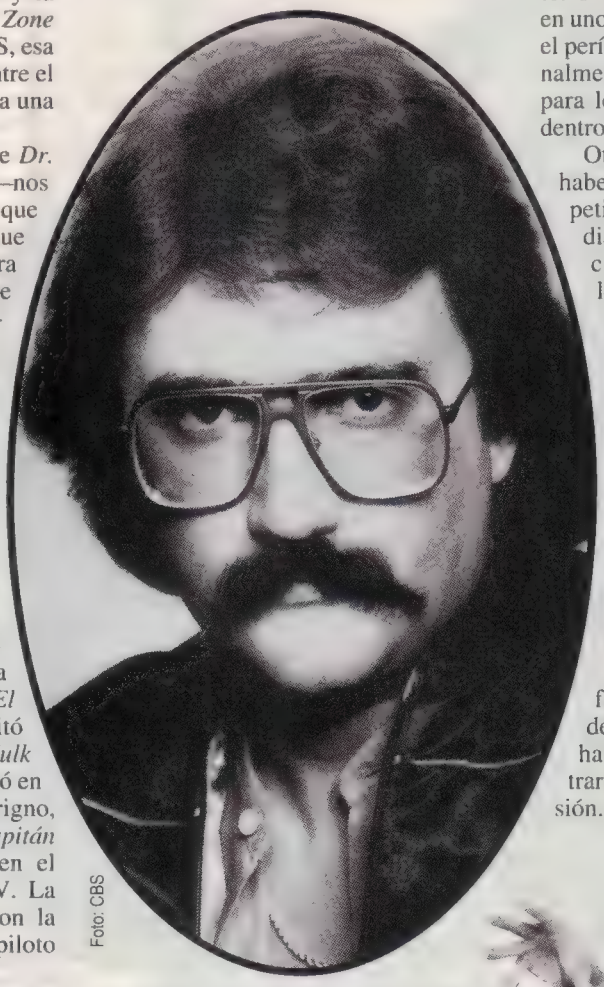


Foto: CBS

Hoy, Phil DeGuere recuerda su experiencia con el Dr. Strange con cierto humor nostálgico.

«Me obligaron a aceptar una serie interminable de compromisos. Y no se trataba de compromisos bien pensados, ni tampoco fueron diseñados para lograr expresar de un modo efectivo aquello que era la intención de las ilusiones del filme. La tecnología que estaba usando para llevar la historia a la pantalla era totalmente inadecuada para el tiempo y los condicionantes que teníamos. Era una cosa muy, muy difícil de conseguir. Y era muy frustrante... nos pasamos de fechas y aquello se convirtió en un infierno del que no sabía cómo salir. En resumen, es una situación en la que no iba a permitirme volver a quedar atrapado. Yo era entonces joven e inexperto, y metí la pata.»

La situación obligó a DeGuere a hacer cambios en virtualmente todo lo relacionado con el Dr. Extraño.

«No fue una experiencia nada agradable, y el filme no salió con la clase de valores de producción que yo tenía en mente –suspira De Guere–. Naturalmente, también me pasé en el presupuesto. Y finalmente sucedió que la rodamos en unos veinte-veintiún días o así (que era el período de tiempo que él deseaba originalmente). Y fue una batalla constante para lograr que las cosas fueran hechas dentro de un calendario totalmente irreal.

Otro error que DeGuere recuerda haber cometido fue haber cedido a la petición de los estudios de que el diálogo fuera profundo en su exposición. ¿Qué significa ésto? Pues que los personajes se pasaban el rato unos frente a otros, explicándose cosas. Lidmer informaba a su protegido de sus talentos latentes, las realidades del Universo, y acerca de los demonios malvados, viejos de eternidades: «Esto fue un error, y resultó que toda la película era pura verborrea. Demasiada...» DeGuere hace una mueca.

La idea original que tenía DeGuere para dar vida al Dr. Extraño «no era recrear fielmente lo que se ve en las páginas del cómic. Lo que estaba tratando era hallar la esencia del mismo y encontrar un modo en que llevarla a la televisión.

Con un presupuesto más bajo de lo habitual para una película de la TV, era imposible que el Dr. Strange hiciese una magia efectiva.

Todo el arte y fotos de la película de TV del Dr. Strange © 1978 Universal City Studios/CBS
Maqueta y diseño Jim McLernon

«En aquel tiempo tuve largas discusiones con Stan Lee acerca del tema. En los años setenta, la historia original estaba un tanto pasada, debido a todo ese énfasis de los sesenta acerca de los gurus y el misticismo oriental en general. Cuando fue creado, el Dr. Extraño era un personaje un tanto fuera de lo normal; pero, para cuando se hizo famoso, allá en los sesenta, el Dr. Extraño era un símbolo de todo ese misticismo hueco que llegaba de Asia.

DeGuere se refiere a la serie de la tele *Kung Fu* como un ejemplo de lo que no quería que fuese la película. «Yo estaba tratando de hacerla más contemporánea y diferenciarla del cómic en sí mismo, porque pensaba que no iba a salir bien. De todas las películas que habían tratado este tipo de material, la que más éxito había tenido era *Dragonslayer* [1981]. Y lo que yo buscaba era hacer una versión más fluida, más al día de lo que estaba en los cómics. Lo que buscaba era una dislocación del tiempo y del espacio. Desde entonces he visto muchas películas que me han hecho decir: «Jo, ya me gustaría haber logrado esa calidad.» Y si *Dragonslayer* logró esa calidad fue, en gran manera, porque sucedía en la Edad Media.

«La idea original que hay al principio del *Dr. Strange* estaba sacada, progresivamente, de la realidad sensorial normal, de cada día. Lo que yo estaba buscando era algo casi psicodélico. Deseaba darle un cierto brillo mágico, en lo que se refería a su aspecto formal y en la sensación que se desprendiese de ella. Pero no lo logré.»

Es por eso por lo que no se ven por ninguna parte el Ojo de Agamotto ni el Temido Dormammu: «No creí que esas cosas fueran a salir bien en el diálogo», admite DeGuere. «Pensé que no iban a funcionar tan bien en mi versión cinematográfica como lo hacían en el medio del cómic. Y debo admitir que no me interesaba mucho el personaje del cirujano disoluto y disipado. Me pareció que era un personaje poco simpático.

«Además, me estaba metiendo, literalmente, en lo desconocido. Nunca había visto una serie como ésta en la televisión, ni tenía ningún punto de referencia de películas u otras cosas como ésa en las que basarme. Realmente, estaba en un territorio del que no existían mapas. Y no atribuyo al estudio los problemas que tuve en esa realización: todo el mundo cooperó mucho. Sin embargo, debido a mi falta de experiencia, el proyecto no fue acometido de un modo inteligente y sensato. De hecho, no fue sino hasta que trabajé con el director Billy Friedkin en *Twilight Zone (Dimensión desconocida)* cuando realmente comprendí lo esencial que es para una película el que sea preparada adecuadamente antes de su rodaje.»

Cuando se le pregunta su opinión sobre el reparto, DeGuere evita una crítica directa diciendo: «Vistas las circunstancias, lo hicieron lo mejor que pudieron. Tengo que achacar cualquier problema que hubiese al director [es decir, él mismo]. Los actores estaban dispuestos y eran profesionales, no causaron problemas. Pero hay escenas en esa película que no me parecen tan creíbles como yo quería que fuesen. La sensación general que a mí me da es que ese *Dr. Strange* no es lo que yo

Puede que el Dr. Strange vuele de nuevo, si Wes Craven escribe y dirige un nuevo filme.

Según DeGuere, el equipo lo hizo «lo mejor que pudo». El guionista/director se echa encima todas las culpas.

tenía en mente.»

El *Dr. Strange* nunca tuvo muchas posibilidades de convertirse en una serie televisiva, a pesar del estatus de piloto de esa primera película, principalmente, porque la emisora la programó a las 8 de la moche de un martes, mientras en otra cadena daban ese éxito que fue la miniserie *Raíces* de Alex Haley. «Fue un período mortal para la CBS», comenta DeGuere. Y, además, la cadena tampoco parecía tener el menor interés en esa película: «No era algo por lo que la CBS mostrase demasiado entusiasmo.»

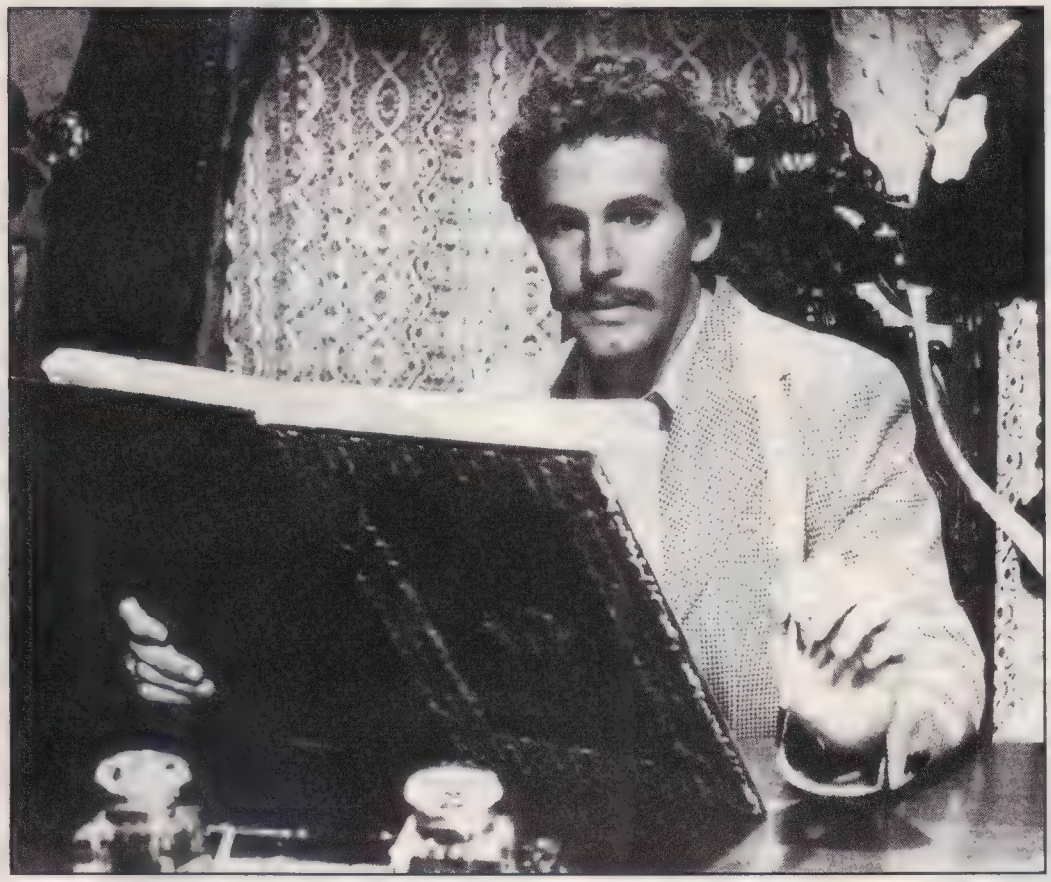
Sin embargo, quedaron algunas ideas para una posible continuación: «En la segunda historia, el Doctor se iba a ver más directamente involucrado en la lucha cósmica que decidiría el destino de la Tierra. Pero no recuerdo si se llegó a tratar en serio de hacerla. Cuando uno vende un piloto, sabe que inmediatamente empezará la producción de la serie correspondiente, pero si en cambio sólo se programa una película, puede pasar un tiempo sin saber si va a haber una serie basada en ella o no. De cualquier modo es necesario tener, al menos en la cabeza, un borrador sobre el argumento de los siguientes episodios. Yo tenía esa idea, pero no recuerdo que fuese demasiado elaborada.»

Sir John Mills interpretó el papel de Thomas Lindmer, el mentor en la película de Strange, o sea, esencialmente, el Antiguo, con ropas modernas.

A pesar de todo, con los años, su *Dr. Strange* se ha convertido en un objeto de culto para los fans. Y ese nombre ha vuelto a sonar en el mundillo del cine: a finales de los años ochenta, Bob Gale *[Regreso al futuro]* hizo un guión para un *Dr. Strange* que jamás fue rodado. Y Roman, el hijo de Francis Ford Coppola, esperaba poder hacer su propio filme del Doctor, pero no pudo hacerse con los derechos fílmicos, que ahora tiene la Savoy Entertainment. Irónicamente, el compañero de DeGuere en los tiempos de *Twilight Zone*, Wes Craven, es quien ha sido elegido por la Savoy para hacer el guión y dirigir su *Dr. Strange*.

Sorprendido al oír la noticia, DeGuere responde positivamente. Cree que Craven hizo un buen trabajo en 1982 con *Swamp Thing (La Cosa del pantano)*, y que logrará unos resultados similares con el supremo hechicero.

Si Philip DeGuerre tuviera que volverlo a hacer, ¿qué es lo que haría distinto? «Hubiera esperado diez años», reflexiona. «Si hubiera hecho el *Dr. Strange* a mediados de los años ochenta, hubiera tenido acceso a una tecnología que hubiera hecho posible poner la historia en la pantalla, sin tener que retorcerla tanto. Las mejores adaptaciones de cómics al cinè son las que han costado un montón de dinero.» CS



DeGuere piensa que la película tenía «demasiada verborrea».

Todos los personajes del Dr. Strange: ™ y © 1993 Marvel Entertainment Group

«El Capitán Gloria –afirma Roy Thomas– es un tipo que se convierte en héroe, cumpliendo con su deber como soldado.»

Uno de los bien entrenados guerreros de la Ciudad Secreta es Night Glider, especialmente preparada para volar de noche.

De la fértil imaginación de Jack Kirby surge una nueva saga heroica, contada por grandes veteranos del cómic.

JACK KIRBY

«Bombast puede tirar un objeto a través del agujero de una cerradura –dice Kirby–, así como lanzar un misil tras un avión supersónico.»

Todo el arte, cortesía de Topps Comics. Arte: Jack Kirby

LOS SECRETOS DE LA CIUDAD SECRETA

Todo el arte y personajes: ™ y © 1992, Jack Kirby

Arte: Steve Ditko

Por WILL MURRAY

¡El Rey ha vuelto! Jack «King» (el Rey) Kirby, quien junto con Stan Lee puso los cimientos para la era Marvel de los cómics, regresa al mundillo de la historieta tras un vacío de casi una década, para lanzar *The Secret City Saga (La saga de la Ciudad Secreta)*.

A Kirby se le ha unido un verdadero cuadro de honor de antiguos colegas de tiempos pasados en Marvel, entre los que se incluyen los guionistas Roy Thomas, Gary Friedrich y Gerry Conway, así como los artistas del lápiz Steve Ditko, Don Heck, Dick Ayers y John Severin.

Eso suena como una reunión, a lo «Dream Team». de Marvel. Y lo es. Aunque, sin embargo, no lo es del todo, pues esos gigantes de la «Silver Age» han sido reunidos no por Marvel, sino por la independiente Topps Comics, bajo la dirección de otro ex punta de Marvel, Jim Salicrup.

Todo empezó con la aparición sucesiva de tres números únicos: *Bombast*, *Night Glider* y *Captain Glory*, pensados para introducir al público en *The Secret City Saga*, en donde los tres superhéroes formarán equipo en una miniserie de cuatro ejemplares, escrita por Thomas y dibujada por Ditko.

Kirby, que se halla retirado de dibujar y escribir, no planeó trabajar directamente en ninguno de los cómics. Y, sin embargo, todos ellos surgieron de su prodigiosa imaginación... específicamente de un concepto que desarrolló en 1983. Pero, ¿cómo llegó a Topps, y una década después?

«He estado tonteando en secreto con esas ideas durante todos estos años –nos explica Kirby–. La Ciudad Secreta es una fuente de diversos personajes y situaciones, y eso simplifica los orígenes de tales personajes.»

La Ciudad Secreta es todo lo que queda de la supercivilización de Gazra, que fue destruida por una catástrofe de origen humano hace unos quince mil años. Según la premisa de Kirby, la humanidad ha estado autodestruyéndose periódicamente cada quince mil años... y nuestra civilización sólo es el último ciclo de esa eterna destrucción. Antes de la destrucción de Gazra, tres guerreros altamente entrenados: un lanzador, un planeador nocturno y un soldado, fueron colocados en la Célula de Tríada, en donde yacerían en animación suspendida, hasta que les fuera permitido despertarse quince mil años más tarde, justo antes de que fuera a repetirse el ciclo.

«Su supercivilización desapareció hace mucho, y ahora se hallan en un nuevo medio ambiente –nos explica Kirby–. Y tienen que enfrentarse con lo que ese nuevo ambiente ha acumulado durante todos esos millares de años. Eso es lo que hace que la historia resulte dramática: ¡la jungla de la alta tecnología no siempre es controlada por la gente de la alta tecnología!»

Kirby se refiere a los dos villanos principales, que van a hacerles la vida imposible a los superhéroes de la Ciudad Secreta: el general Ordiz y el doctor Roag, supervivientes, también ellos, del Gran Desastre, controlan la máquina de genes,

productora de mutantes... o quizás estén controlados por ella.

En un giro a la fórmula habitual de los cómics, en que el superhéroe es creado y surgen los malvados a enfrentársele, en *La saga de la Ciudad Secreta*, los supervillanos ya están operando en Chicago, la ciudad americana que ha crecido sobre la Ciudad Secreta, y las autoridades (incluyendo al personaje Savage Dragon de Erik Larsen, que tiene una aparición especial en *Bombast 1*) no pueden enfrentarse a ellos.

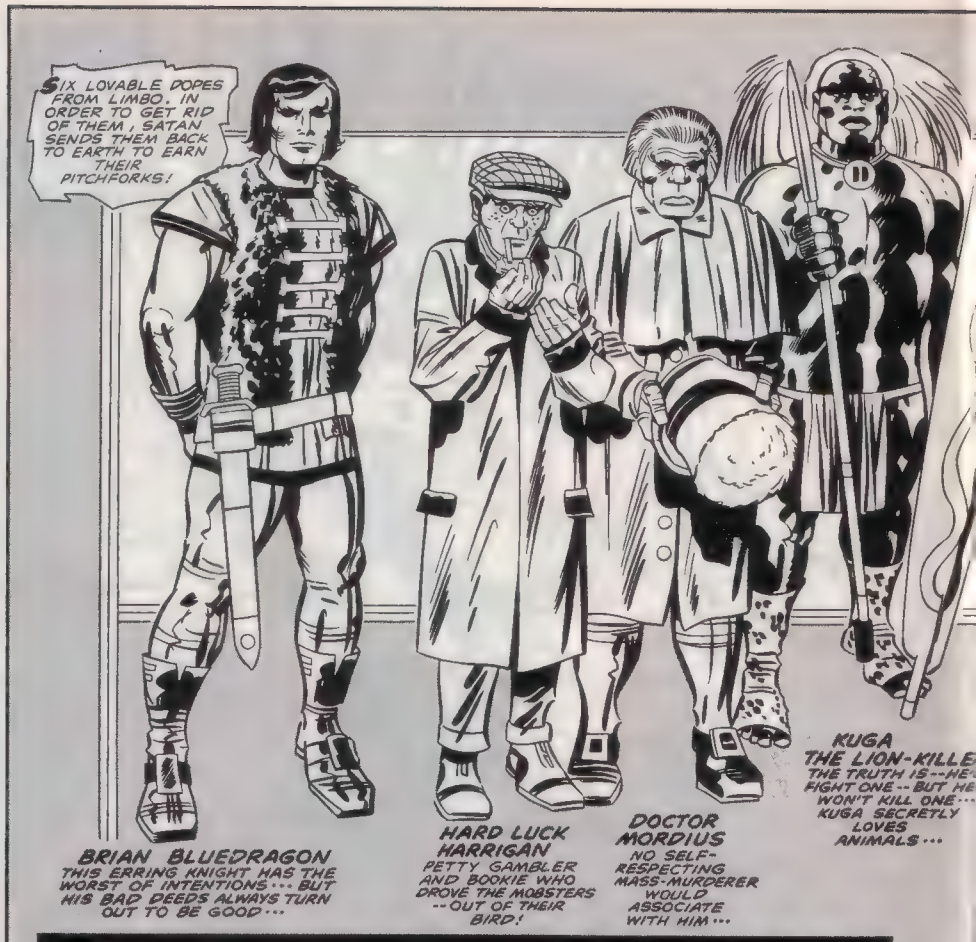
El veterano guionista de cómics Thomas es la fuerza conductora de *La saga de la Ciudad Secreta*. Pues, además de hacer los guiones de la serie principal, el número único del *Captain Glory* y un prólogo, *Secret City Saga 0* dibujado por Walt Simonson, ha realizado el borrador del guión de los dos números únicos siguientes, todo lo cual, admite, le ha puesto en algunos complicados apretos.

«Bombast es el primero en

Aunque sean creaciones de Kirby, Satan's Six y Secret City será producidas por otros, tales como un «novato» llamado Frank Miller.

Arte: Jack Kirby/Frank Miller

despertarse –nos informa Thomas–. Poco después lo hace Night Glider, y más tarde el Captain Glory. Los tres números únicos acaban exactamente en el mismo momento, y un segundo más tarde empieza la *Secret City Saga*, siguiendo desde ese momento con los tres juntos. Y las dos o tres últimas páginas tienen el mismo diálogo para los tres cómics, pero con diferentes dibujos, porque las cosas se ven desde ángulos diferentes. Claro que, a menudo, el artista dibujaba algo que no concordaba, así que debía volver a dibujar algunas viñetas. Pero eso son los habituales dolores de crecimiento de todo cómic.»


SIX LOVABLE DOPES FROM LIMBO. IN ORDER TO GET RID OF THEM, SATAN SENDS THEM BACK TO EARTH TO EARN THEIR PITCHFORKS!
BRIAN BLUEDRAGON
THIS ERRING KNIGHT HAS THE WORST OF INTENTIONS··· BUT HIS BAD DEEDS ALWAYS TURN OUT TO BE GOOD···
HARD LUCK HARRIGAN
PETTY GAMBLER AND BOOKIE WHO DROVE THE MOBSTERS --OUT OF THEIR BIRD!
DOCTOR MORDIUS
NO SELF-RESPECTING MASS-MURDERER WOULD ASSOCIATE WITH HIM···
KUGA
THE LION-KILLE
THE TRUTH IS--HE
FIGHT ONE--BUT HE
WON'T KILL ONE···
KUGA SECRETLY
LOVES
ANIMALS···

Seis de Estigia

Simultáneamente con *The Secret City*, pero sin estar relacionada con ella, fue publicada una miniserie de cuatro ejemplares titulada *Satan's Six (Los seis de Satán)*. Basada en otra idea de Jack Kirby, presenta a un sexteto de raros personajes, que han muerto en diferentes eras históricas y han acabado en el Limbo, la otra vida para aquellos a los que les es negada la entrada en el Cielo, pero que no son lo bastante malvados para ser condenados al Infierno.

Liderados por un caballero medieval, Brian Bluedragon, los Seis de Satán incluyen al siniestro Doctor Mordius, la burbujeante Dezira, Kuga the Lion Killer (el Matador de Leones), Hard Luck (Mala Suerte) Harrigan y su controlador, Frightful

«La verdad es que se suponía que debían despertarse simultáneamente –prosigue–, pero ha habido algún fallo. ¿Y qué son un par de horas, tras quince mil años? ¡Esos aparatos no son perfectos! Naturalmente, ninguno de ellos sabe que un par de los viejos líderes han hallado su propio modo en que sobrevivir, y que han apresado a varios científicos, perfectamente normales, y los están mutando, en cuerpo y alma, para convertirlos en poderosos seres que les obedezcan.»

El papel original de los superhéroes de la Ciudad Secreta no tenía nada que ver con los renegados Ninth Men (Novenos Hombres), que es como son llamados los malos de Gazra.

«Su misión original no era luchar contra el crimen –prosigue Thomas–, sino averiguar el por qué las civilizaciones han estado destruyéndose a sí mismas cada quince mil años, y tratar de romper ese ciclo. Y fue por eso por lo que los Novenos Hombres (la sociedad que mandó al futuro a los superhéroes), los puso en animación suspendida. Su tarea es despertarse en nuestro mundo, y ver en qué pueden ayudarnos.»

El mundo de Gazra, tal como lo ve Kirby, es avanzado orgánicamen-

Estos son los Seis de Satán.

DEZIRA OF BABYLON. SHE'S TOO CUTE AND DIZZY TO BE A BONAFIDE TEMPTRESS. SHE'S LIKE GOLDIE HAWN...
FRIGHTFUL-- HE'S A REAL, BONA-FIDE FIEND FROM HELL. HIS POWERS ARE AWESOME... HE'S SENT ALONG TO KEEP THE OTHERS IN LINE; BUT HE WINDS UP HELPING THEM...

(Horroroso), que resulta ser un maligno del Infierno, completo con tridente y todo.

Quizá sólo a Jack Kirby podría habérsele ocurrido una serie tan poco habitual, y quizá sólo Jack Kirby pueda explicarla:

«Bueno, es una sátira –afirma Kirby–. Estoy satirizando a la gente que espera en el Limbo. No tienen a dónde ir, por el resto de la Eternidad. Tratan de cometer actos malvados, pero sus actos resultan ser buenos. Así que de nuevo se ven encerrados en el Limbo. Y no saben cómo hacer algo verdaderamente malo: no son lo bastante malos como para ir hasta el final.»

Las aventuras de esos desgraciados pecadores fueron escritas por Tony Isabella, y dibujadas por un artista nuevo en los cómics, John Cleary, quien sigue la historia, a partir de una apertura de ocho páginas escrita y dibujada por el mismísimo Rey. Una galaxia de entintadores invitados, entre los que se hallan Frank Miller, Joe Sinnott, Terry Austin, Steve Ditko, Mike Royer y Todd McFarlane, convierten las páginas de Kirby en un auténtico combinado de legendarios artistas de la tinta. Y armando Gil ha entintado las páginas de Cleary.

«John Cleary está en la escuela de gente como Todd McFarlane o Rob Liefeld –bromea Isabella–, pero estoy logrando hacerle corregirse. Tiene un estilo muy nervioso, y eso va perfectamente con lo que estamos haciendo en el cómic. Creo que a los fans les va a gustar de veras su trabajo.»

Aunque muchos artistas han imitado el particular estilo de Kirby, otra cosa muy distinta, según Isabella, es escribir al estilo de Kirby.

«Yo no soy Jack Kirby –dice–. Desde luego, puedo enfrentarme a un relato al modo en que lo hace Jack... aunque no es eso lo que él quiere que haga. Así que lo que intenté fue llegar al corazón de la historia y, cuanto más me acercaba a ese núcleo, más divertido se hacía. Y, recordando lo mucho que siempre me habían gustado los pequeños toques de humor que siempre ponía Jack en sus trabajos sobre superhéroes (que iban desde Red y Rocky peleándose en los *Challengers*, hasta la Cosa usando una peluca de Beatle, decidí que ése era el aspecto de Kirby que yo iba a tratar de recrear en el cómic.»

«Básicamente –prosigue Isabella–, los cinco personajes son gente que ha hecho tratos con el Diablo, y que, poco después, murieron de un modo irónico. El Cielo ha presentado una apelación en sus casos; pero, como tan pocos abogados llegan al Paraíso, esos casos pueden durar siglos. De modo que ahí tenemos al Infierno, tratando de embaucar a esa gente, para que lleven otras almas al Infierno, y así también condenen las suyas propias. Pero, debido a que el Infierno ha interferido en las apelaciones, también le está permitido hacerlo al Cielo. Y el ángel guardián del grupo, Christine, estará a mano para dirigirlos en la dirección correcta.»

«El Inspector, que es algún tipo de maligno, se siente muy divertido por todo esto –añade Kirby– pero también se encuentra ayudando a la gente de Limbo. Y al mismo Diablo le divierte esa gente: se da cuenta de que no pueden completar su destino, porque no son malos del todo.»

Los Satan's Six operan a partir de un lugar que Kirby denominó Groovy Ghoul (Fantasma a la Moda), pero que Isabella ha cambiado por Club Inferno. Y ese lugar es una especie de imán para la desesperación: atrae a la gente que se encuentra en la frontera del bien y del mal: los atrae, para que puedan ser seducidos por los Seis de Satán.

«Cuando recibí las ocho páginas de Kirby –recuerda Isabella–, llamé a Jack y le dije: "Ahora cuéntamelo." Y Jack, siendo tan considerado como es, contestó: "Tu hazlo. Adelante." Pero yo considero que el cómic por entero fue creado por Kirby, pues yo estoy intentando, a conciencia, tratar de hacerlo del modo en que lo haría Jack.»

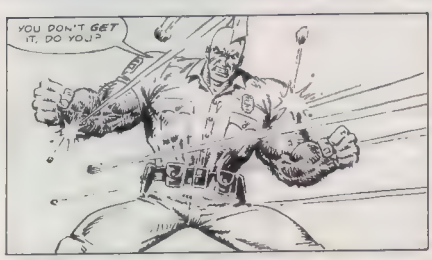
«En el fondo, soy un hombre de conceptos –admite Kirby–, y lo que hago es entregar los conceptos a otra gente, que crea las historias a partir de ellos. Tengo que aceptar que ahora ya soy mucho más mayor, de esa edad en la que uno ya está retirado, y ya no puedo hacer tanto como cuando era joven.»

Respecto a si echa en falta o no el dibujar cómics, Kirby dice, sin rodeos: «Cuando uno ya lo ha hecho todo, no lo echa en falta. Creánme, yo he hecho todo tipo de superhéroes que se les pueda ocurrir, todo tipo de concepto imaginable. Y ahora hago dibujos para mi mujer o para mis amigos, pero nada más, porque no creo que quede nada que no haya ya dibujado.»

—Will Murray

te, pero está totalmente desprovisto de maquinaria. La gente es educada para tareas muy específicas en la vida, hasta tal punto que, si una persona no necesita moverse... ¡pues no es móvil! Por eso, nuestro apresurado mundo les resulta incomprensible al trío

«Resulta un poco difícil trabajar con la interesante idea de Jack –admite Thomas–, dado que parece como si la gente tuviera piezas de maquinaria incorporada. Y Bombast parece que lleve un micrófono, lo cual va algo en contra de la idea... pero básicamente, estábamos tratando de meternos en un mundo no



Arte: Dick Ayers/John Severin

mecánico, en donde toda la tecnología está basada en material orgánico y las cosas naturales.»

Según la terminología de Gazra, Bombast es un «lanzador»: «Bombast es una bomba humana con un sentido de la vista, que haría que una visión del 20/20 fuera inaceptable para conducir un coche», explica Kirby. «Puede lanzar un objeto a través del ojo de una cerradura, así como mandar un misil en persecu-

Con una aparición de Savage Dragon, Bombast 1 pone al personaje en una ciudad familiar, pero en un tiempo

Savage Dragon: ™ y © 1993 Erik Larsen

Arte: Dick Ayers/John Severin

Es animación suspendida hasta ahora, los guerreros de la Ciudad Secreta tratan de evitar el último ciclo de destrucción de la Tierra.

ción de un avión supersónico. Bombast nunca falla, pero aún así se topa con villanos que, de alguna manera, contrarrestan sus poderes.»

El único personaje femenino del trío, denominado Glida por Kirby, y rebautizado Night Glider por Thomas, puede planear en las corrientes del aire como si fuera una cometa humana, gracias a sus huesos huecos y un traje especial.

«Glida es su verdadero nombre, y Night Glider es el nombre de su unidad, como paracaidista –nos cuenta Thomas–. Tal cual Bombast, ha sido entrenada mucho más de lo que lo eran sus colegas en los tiempos de los Ninth Men: es más ágil y sus huesos pesan menos. Y tiene un traje experimental, con alas orgánicas, y que parece curarse a sí misma.»

El parecido entre el uniforme de Night Glider y el de Rayo Negro, de los Inhumans, es una pura coincidencia, afirma Kirby:

«Se supone que no se distingue en la oscuridad de la noche –añade -, lo que es de mucha ayuda para ella. Cuando los malvados la persiguen, ella puede desparecer en el cielo nocturno.»

A primera vista, el Captain Glory, el último en despertarse y líder del grupo, parece ser otro de los habituales personajes patrióticos de Kirby, en la tradición del Capitán América y el Fighting American (Luchador Americano), pero según Thomas, también eso es una coincidencia:

«El Capitán Gloria es el nombre que se inventa para el la prensa de nuestro mundo –nos señala–. Pero la verdad es que tiene una graduación que, más o menos, corresponde a la nuestra de capitán. En algunos aspectos, es más parecido a Wonder Woman, ya que también es una coincidencia que ésta vistiese con barras y estrellas, y un águila. Los animales como las águilas y los leones, y los colores primarios son símbolos recurrentes en la mayoría de las civilizaciones, así que no resulta inverosímil que la suya también emplease algunos de éstos símbolos clave.»

«Mi opinión acerca del Captain Glory –prosigue Thomas– es que se trata de un tipo que se convirtió en un héroe, simplemente por cumplir con su deber como soldado, y que le ascendieron. La buena noticia es que le van a dar el cargo de capitán, la mala es que su mundo va a acabarse. Y que lo van a poner al mando de un ejército de sólo otros dos tipos, para tratar de salvar el mundo, quince mil años después, en el futuro. En cuanto a él, supera al Capitán América en fuerza... se halla más o menos entre el Capitán América y Hulk.»

Ahora queda por ver cómo reacciona el tan cambiante mercado de los cómics de 1993 al proyecto retro Marvel de Topps, aunque Jack Kirby se muestra muy confiado al respecto. Por otra parte, está adoptando una actitud de no injerencia en toda la actividad que se ha generado alrededor de su último regalo al mundo de los cómics.

«Les estoy dejando que hagan lo que se les ocurra –dice–. Respeto mucho a la gente de Topps, es un gran equipo. Y tienen a gente de primera trabajando en esto: son unos artistas y guionistas excelentes, a los que admiro mucho. Sea a donde sea que les lleven esos conceptos, seguro que lo hacen bien.»

En los diez años transcurridos desde que Kirby concibió por primera vez la Ciudad Secreta, el mundo ha cambiado dramáticamente, habiéndose reducido mucho la amenaza de una guerra nuclear. ¿Cree el artista/escritor que el mundo de 1993 es significativamente más seguro?

«No, no lo es –asegura–. De hecho, aún es más peligroso, porque ahora hay más países y credos religiosos que tienen acceso al plutonio y las armas de destrucción masiva. Así que, tal como yo lo veo, tendremos que vivir con los dedos cruzados. Lo más peligroso van a ser las guerras religiosas. No se puede descartar la idea de una destrucción total.»

Sin embargo, Jack Kirby se apresura a añadir: «Pero dudo que realmente llegue el día de Armageddon. La gente sobrevivirá... pero no el mundo que tenemos hoy en día.»

SINTIENDO PARANOIA

Esta lucha interminable no es lo suyo, pero sigue muriendo una y otra vez.

Por DREW BITTNER

Imagínese cómo sería vivir en un mundo donde todo está controlado por los caprichos de una Inteligencia Artificial enloquecida. Este Ordenador te envía en misiones suicidas a las que es imposible que consigas sobrevivir, por lo que te matan... una y otra vez. El éxito es virtualmente imposible, y siempre eres culpable de algún crimen. No protestes. El Ordenador te ha asignado esta misión, y el Ordenador nunca se equivoca.

Esta pesadilla es la premisa central alrededor de la que gira *Paranoia*, el juego de rol impregnado de humor negro de West End Games, que muy pronto llegará a España. Su gran popularidad ha animado a la editorial independiente Eternity Comics a lanzar una miniserie de seis números escrita por Paul O'Connor y dibujada por Kipper y Hector.

La serie de O'Connor sigue las aventuras de un clon, King-R-Thr, en su búsqueda de la verdad sobre sí mismo... una misión frustrada una y otra vez por sus frecuentes muertes. Para O'Connor la historia supuso un desafío desde el primer momento.

«El mayor problema lo planteaba la letalidad del entorno –explica O'Connor–. En el juego, los héroes son liquidados continuamente, y son sustituidos al instante por el siguiente miembro de su familia clónica. Si un personaje acaba frito, basta con que actives al siguiente de la fila... Yo no quería lijar los bordes más cortantes del universo *Paranoia*, pero necesitaba encontrar un método de continuidad para mi héroe, alguna forma de que creciese y se fuera desarrollando poco a poco a medida que iba progresando la miniserie.

»En *Paranoia*, todos los personajes son sacrificables, el héroe incluido –observa O'Connor–. Lo que le hace distinto es ese poder mutante que le permite acceder a los recuerdos de sus existencias anteriores. Puede "retroceder" hasta vidas anteriores, y obtener información de ellas. A veces, las informaciones que obtiene resultan útiles y otras veces no le sirven prácticamente de nada, pero King-R-Thr va averiguando continuamente más y más cosas gracias a esas vidas pasadas. Todo esto resulta crucial para la historia, porque para empezar, el poder de la memoria racial es la auténtica razón de que King esté allí...»

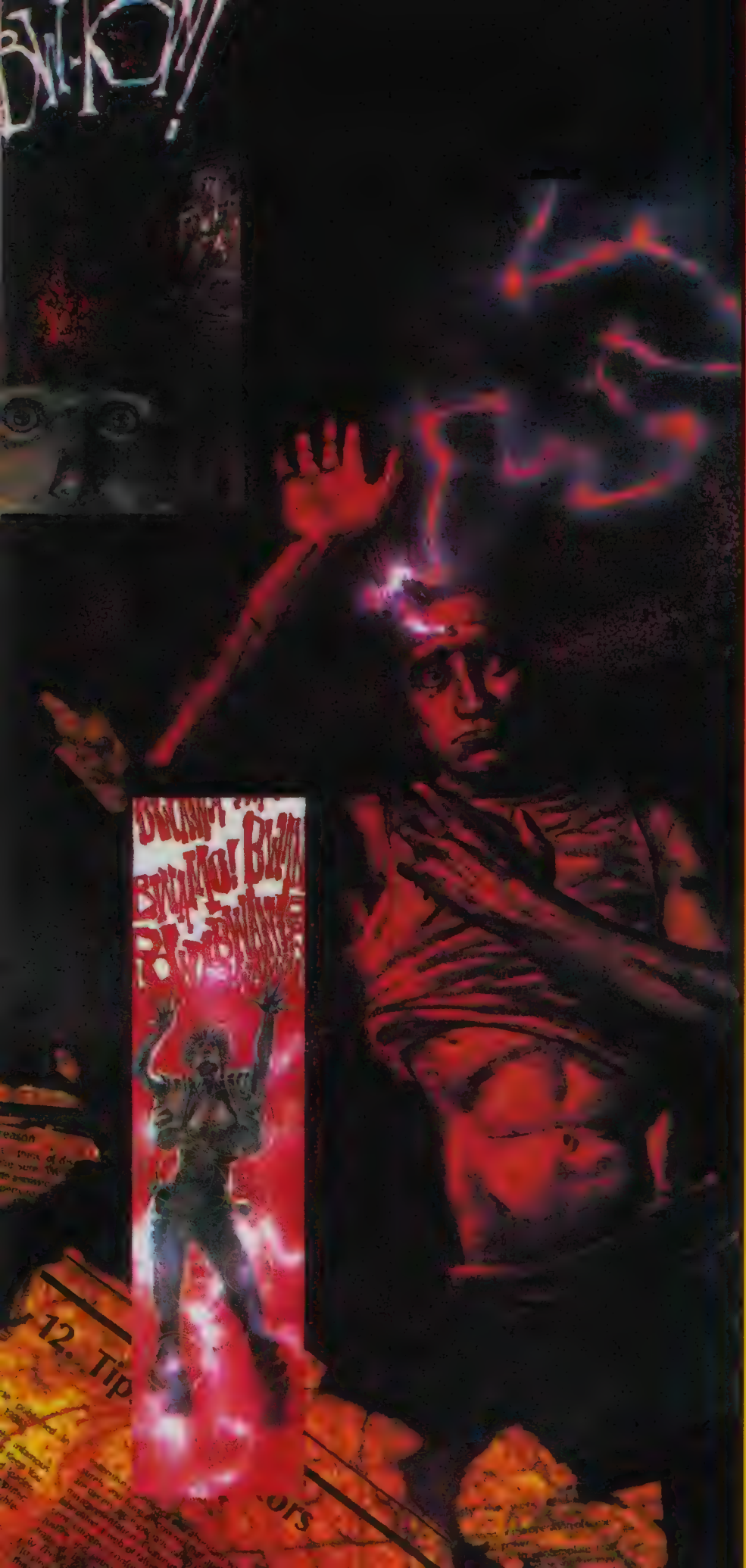
La idea de una habilidad mutante tipo «memoria racial» se le ocurrió cuando estaba trabajando en la serie *Ex-Mutants* hace algunos años.

«En 1988 o 1989 tuve la idea de un grupo de clones desarrollado para repoblar el planeta después de un holocausto que lo había devastado –explica–. Después desarrollé la idea de una familia de clones y la idea de que la memoria racial era su forma de aprender, pero esos conceptos no bastaban para sostener una serie por sí mismos. En cambio, cuando empecé a trabajar en la miniserie *Paranoia*, todas las piezas encajaron de repente en los lugares que debían ocupar.»

En la historia de King-R-Thr también hay un puñado de aliados, y una conspiración que tiene como objetivo acabar con el poder del Ordenador y establecer una vida mejor para los clones sometidos a una represión continua e implacable. El mecanismo para conseguir todo eso se encuentra oculto en el poder de memoria racial de King-R-Thr.

«Sus poderes mutantes son el resultado de un programa de crianza selectiva concebido y llevado a cabo por un departamento misterioso –explica O'Connor–. King-R-Thr es la daga que este grupo pretende utilizar para acabar con el Ordenador. Aunque el Ordenador mate a King cada vez que averigua demasiadas cosas o está demasiado cerca del objetivo, King recuerda esos secretos en su próxima encarnación. Puede escapar al estado de ignorancia masiva impuesta por el Ordenador, y descubre que la información es la clave que permite controlar a la población. El Ordenador controla todos los medios de comunicación, por lo que la única forma de impartir conocimiento es a través de la tradición oral del cuento, y King es el único clon de Alfa que puede seguir manteniendo esa tradición. Al crear a King, esa sociedad secreta alberga la esperanza de haber obtenido un superclon cuyo conocimiento sea innato, alguien capaz de plantear un desafío de naturaleza biológica al gobierno del Ordenador. Naturalmente, al comienzo

Juego, personajes e ilustraciones de Paranoia: Marca registrada y Copyright 1991 West End Games



«Todos los personajes son sacrificables –dice O'Connor–, el héroe incluido...»

King no sabe nada de todo esto: no es más que otro esclavo en esa sociedad, y en realidad lo único que desea es seguridad, comodidades y un poco de compañía... como todo el mundo.»

Pero estamos hablando de un mundo llamado *Paranoia*, por lo que la seguridad y las comodidades son algo muy difícil de encontrar. La muerte es algo más que un acontecimiento cotidiano... es algo que se presenta con una frecuencia alarmante, sobre todo a los héroes.

«Que la miniserie sólo tenga seis números no es ninguna casualidad, desde luego –admite O'Connor–. Cada número corresponde a un miembro distinto de la familia clónica de King-R-Thr, y la historia abarca desde el número uno hasta el número seis, con lo que presenta a seis versiones distintas del mismo tipo. Decir que el héroe muere con regularidad no es ninguna gran revelación, desde luego...»

Para O'Connor, lo que construye la historia es el personaje, no el ambiente.

«Provengo de la escuela de guionistas de comic donde "el personaje va primero" –dice–. Si creas un personaje definido de una manera completa que cuente con unas motivaciones sólidas y válidas, el mero hecho de que ese personaje exista hará que acabe generando la historia. Todas mis historias siempre son generadas por los personajes.»

Disponer de sólo seis números para contar la historia de King-R-Thr desde el «nacimiento» hasta que cobra conciencia de sí mismo exige un estilo narrativo muy preciso y capaz de sintetizar los acontecimientos. O'Connor dice que sus series continuadas han utilizado «un montón de subargumentos», pero que *Paranoia* es muy distinta en ese aspecto.

En cuanto a las referencias artúricas, O'Connor dice que el nombre de King es una alusión a la creencia artúrica de que cuando el pueblo pase por su momento de máxima necesidad, surgirá un rey que salvará a sus súbditos de los peligros. King también tiene un protector y mejor amigo íntimo llamado Lance-R-Lot.

«Ala, su chica, es miembro de las Madres de la Tierra, un grupo que está en contra de los bancos de clones... por lo que existe la posibilidad de que surja un Mordred –admite–. Toda esa nomenclatura está ahí y se halla presente en la serie, pero de todas maneras el ángulo artúrico no es más que una faceta secundaria.

»La relación que mantienen King y Ada es bastante extraña –añade O'Connor–. Sus familias comparten esta historia en la que se encuentran continuamente, se enamoran y son asesinados una y otra vez.

»La historia que estamos contando no es algo que aparezca con mucha frecuencia en las aventuras habituales de *Paranoia* –observa–. En un módulo o una aventura típicas de este juego de rol, los personajes resuelven los problemas o mueren, pero normalmente acaban haciendo las dos cosas. Yo no he utilizado ese método narrativo. Evidentemente, hay algunos momentos en los que King se convierte en algo así como un agente especial y el Ordenador no para de meterle en situaciones peligrosas, pero la historia tiende a concentrarse en su despertar dándole preferencia a sus enfrentamientos con los peligros imaginarios del Ordenador.

»Esta serie no es una adaptación del juego, a pesar de que el telón de fondo que utiliza la historia se base en el juego –dice O'Connor–. Es un enfoque distinto al que han utilizado los creativos de West End Games. Descubrí que había

O'Connor admite que «decir que el héroe muere una y otra vez no es ninguna gran revelación».

O'Connor observa que el aspecto general de Paranoia tiende «más a lo postmoderno que al típico futuro supertecnológico de la ciencia ficción».

algunos elementos artísticos con los que no me sentía excesivamente cómodo... El universo de *Paranoia* me parece altamente disfuncional. ¡No hay nada que funcione correctamente! Pero a pesar de eso, todas las ilustraciones creadas por West End para el juego parecen sacadas de *Logan's Run* (*La fuga de Logan*)... todo tiene un aspecto muy estéril y limpio. Eso me parecía inexplicable, y no podía verlo como un resultado lógico de todo lo que estaba ocurriendo dentro del universo del juego.

»En nuestra serie el aspecto global es muy distinto. Es mucho más disfuncional, eso me parece obvio... Hay señales de los daños causados por las batallas esparcidas un poco por todas partes, agujeros de láser en las paredes... todo está hecho un desastre. La apariencia general de la miniserie tiende más a lo postmoderno que al típico futuro supertecnológico de la ciencia ficción donde todo funciona impecablemente.»

Paranoia está muy lejos de ese funcionamiento impecable, ya que describe una sociedad que ha dejado bastante atrás la fase del «caerse a pedazos».

«Los elementos de su sociedad tal y como han sido diseñados por West End Games están en su sitio –dice O'Connor–. Los personajes viven en el Complejo Alfa, y todos los aspectos de su existencia están sometidos a la tiranía del Ordenador. Todos los ciudadanos son clones, y nacen y crecen en un clima de miedo e ignorancia. No saben absolutamente nada sobre el mundo exterior. No saben que los bebés no tienen por qué salir de los bancos de clones, y que no existe ninguna necesidad real de que el Ordenador controle absolutamente todas las facetas de sus existencias.»

West End Games prestó una gran ayuda a O'Connor y a Eternity cuando llegó el momento de trasladar *Paranoia* a las páginas del comic.

«Dieron su aprobación a todo, incluso después de que yo dejara claro que no estaba dispuesto a regurgitar material del juego. Al principio se mostraron un poco vacilantes, lo cual me parece muy comprensible... Tienen un producto al que proteger y un comic al que promocionar, pero no son expertos en comics. Al final acabaron adoptando nuestra manera de ver las cosas. De hecho, el último proyecto de ilustración que van a emplear en el juego es una página tomada del número uno de la miniserie...»

O'Connor se autodescribe como «alguien llegado de fuera. Estuve leyendo comics durante muchos años, pero tomé la decisión de parar cuando empecé a escribir guiones de comic. Hace seis o siete años que no leo un comic... Al igual que le ocurre a la gran mayoría de personas, cuando algo se convierte en tu trabajo cotidiano, después descubres que te resulta muy difícil relajarte con ello en tu tiempo libre. Aparte de eso, quiero que mi trabajo se mantenga lo más fresco posible, y no quiero tener la sensación de que es un resultado de meterme dentro del cerebro todos los comics que hay en el mercado y hacer una mezcla con ellos.

»Si te dedicas a leer los comics de otros, siempre resulta muy difícil evitar que se te vayan colando en la cabeza escenas o pequeños detalles que no son tuyos. Es curioso... cuando estaba en la secundaria [illegible] de comics y nunca hacía los deberes y los trabajos que me asignaban en clase, pero en cuanto empecé a escribir guiones de comics también empecé a leer a los clásicos y [illegible] poco a poco todos los agujeros que había en mi educación.

»No leo las cartas de los fans y no voy a las convenciones del mundillo –añade O'Connor–.

Paul O'Connor, el guionista de Paranoia, nos revela que King-R-Thr sólo desea «seguridad, comodidades y algo de compañía... como todo el mundo».

En Paranoia, el Ordenador es tu amigo... salvo si intentas llevarle la contraria.

No es que desprecie todas esas cosas, por supuesto, pero sencillamente no me interesan. Reconozco que mantenerse al corriente de lo que está ocurriendo dentro de la industria en la que te mueves y te ganas la vida quizá sea importante, y puede que yo haya sido un poquito descuidado en ese aspecto; pero la verdad es que Eternity se encarga de toda esa faceta de mi trabajo.»

O'Connor dice que Chris Ulm, el director de publicaciones de Eternity que le expuso la idea inicial de una miniserie basada en *Paranoia*, acudió a él en parte debido a que O'Connor tiene una amplia experiencia en el campo del diseño de juegos.

Según el guionista, la miniserie, Paranoia es «mucho más disfuncional» que el juego de rol.

En el ámbito de los comics, O'Connor lleva varios años trabajando como guionista para Eternity, donde ha escrito las aventuras de *Ex-Mutants* y de su derivación *New Humans*, todo un año de aventuras de *Lensman* y las series de fantasía *Badaxe* y *Dudley*.

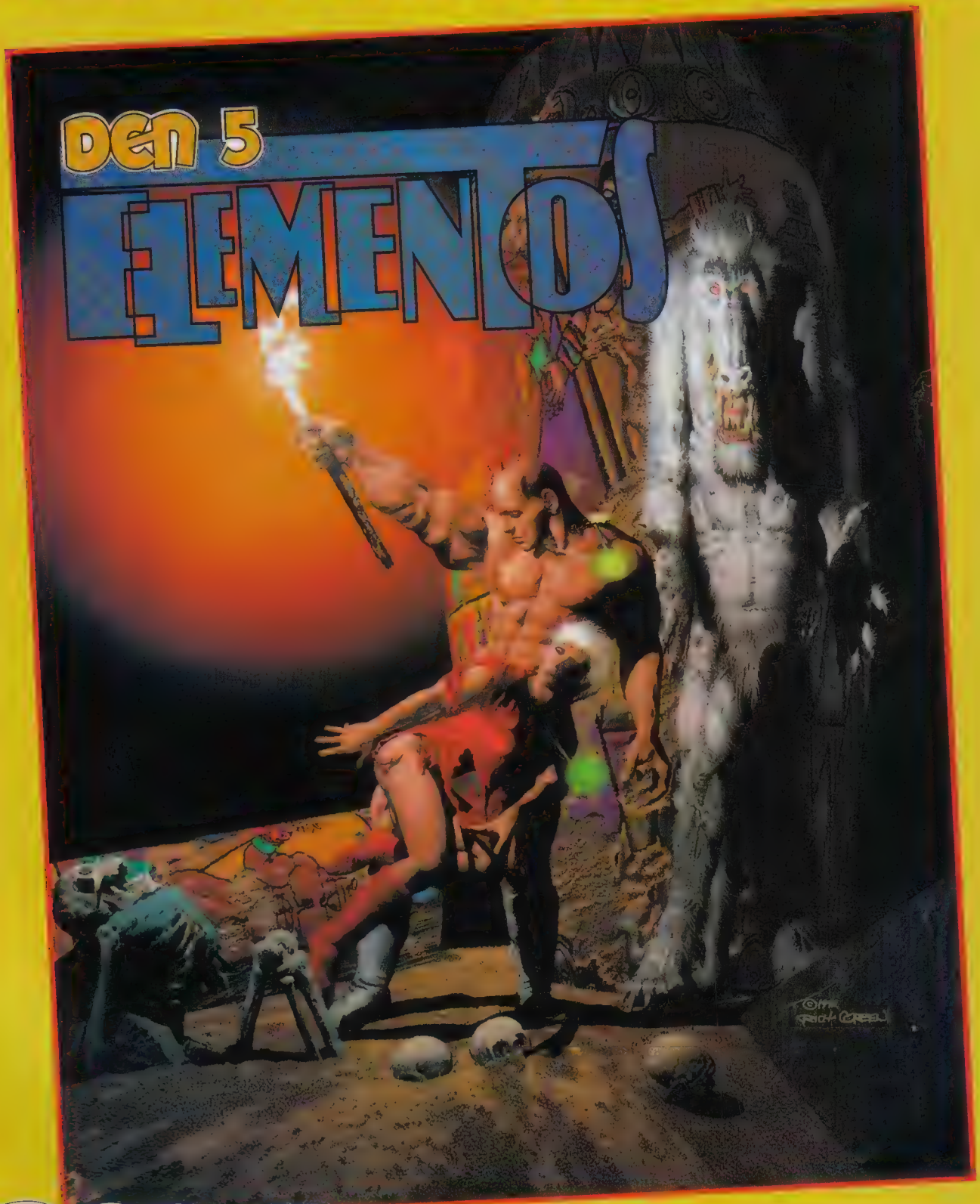
«En conjunto se puede decir que estoy bastante satisfecho de mi trabajo, pero la verdad es que no se ha vendido tan bien como me hubiese gustado –admite–. Si quiere que le sea sincero, estoy convencido de que mi carrera en el mundo de los comics está unida a Eternity...»

O'Connor confía en que a los jugadores y a los fans de *Paranoia* les gustará la miniserie, a pesar de que se aparte un poco de lo que quizá estaban esperando.

«Probablemente se preguntarán "¿Esto es *Paranoia*?", pero creo que la miniserie inyectará un poco de nueva vida en lo que quizá está empezando a ser un género agotado –afirma–. En cualquier caso, tengo la esperanza de que la miniserie animará a los jugadores a volver a prestar atención al juego de rol, y a jugarlo viendo las cosas de una manera distinta.

»La miniserie sigue llevando dentro una porción del universo *Paranoia* lo bastante grande para que los jugadores puedan visualizar su juego en este nuevo formato –concluye Paul O'Connor–. Creo que ofrece una ocasión a los fans de ver las cosas de otra manera y decirse "Caramba, la verdad es que nunca había pensado en eso..."».

UNA NUEVA OBRA DEL MEJOR DIBUJANTE FANTÁSTICO DE LOS U.S.A.



DEN 5 LA SAGA CONTINUA

LA HISTORIA DE AMOR QUE MATA

DIME, OSCURO

por **KARL EDWARD WAGNER**, **KENT WILLIAMS** y **JOHN NEY RIEBER**

NOVELA GRÁFICA EN TAPA DURA

VERTIGO

DC

ediciones zinco

COMICS REPORTER

COMICS scene

El romance flota en el aire, en la serie Lois y Clark: Las Nuevas Aventuras de Superman. Con Dean Cain y Teri Hatcher.

Todos los proyectos señalados se encuentran en fase de preparación a menos que se especifique lo contrario. Aquellos resaltados con un asterisco son nuevos o han sido actualizados desde el último listado. No todo lo indicado llegará a concretarse. Abreviaturas: G: Guión; D: Director; P: Productor; PE: Productor Ejecutivo.

ADDAMS FAMILY (La familia Adams). Secuela a punto de estrenarse en USA. Serie de Animación producida por Hanna Barbera.
THE AIRTIGHT GARAGE (El Garaje Hermético). Serie Animación en proyecto.
ALIENS VS. PREDATOR. Filme. Fox.
ANNIE. Filme. Rastar.
ARCHIE. Filme imagen real.
BARBARELLA. Filme. Nelvana.
*** BATMAN.** Filme de animación se estrena estas Navidades. Tercera película en fase de preparación, con Joel Shumacher como director.
BETTY BOOP. Filme Animación. G: Jerry Rees. PE: R. Fleischer., R. Zanuck. MGM.
BLACK PANTHER (Pantera Negra). Filme con Wesley Snipes. Sony.
BLADE. Filme.
BLONDIE. Filme. Warner.
CADILLACS & DINOSAURS (Cadillacs y Dinosaurios). Serie de Animación a punto de estrenarse en USA. Nelvana.
CASPER. Filme. Universal.
*** CATWOMAN.** Filme en proyecto. Con Michelle Pfeiffer como protagonista y Tim Burton como director. Warner Bros.
*** CONAN.** Serie de animación actualamente emitida por Tele-5.
CONCRETE. Filme.
DR. STRANGE (Dr. Extraño). Filme en proyecto, escrito y dirigido por Wes Craven. Savoy Ent.
DOOM IV. Serie de animación basada en personajes de Rob Liefeld.
ELEKTRA ASSASIN.
*** FANTASTIC FOUR (Los Cuatro Fantásticos).** El estreno del filme se ha pospuesto repetidas veces. Igual que sucediera con The Punisher, podría pasar directamente a vídeo.
FAUST. Filme. D: Stuart Gordon. G: David Quinn.
THE FLINTSTONES (Los Picapiedra). Filme de imagen real. Pedro: John Goodman. Pablo: Rick Moranis. D. Brian Levant. G: J. Jennewein., T. Parker, G. Ross. P: Bruce Cohen, Colin Wilson.
INCREDIBLE HULK. Filme Universal.
*** INSPECTOR GADGET.** Filme imagen real. G. S. Joeb III, M. Weisman. P: Ivan Reitman. Universal.
*** JUDGE DREDD.** Filme con Sylvester Stallone. G: Bill Wisher.
KULL. Filme Universal. G: C. Pogue.
*** LOIS & CLARK.** Serie de televisión emitiéndose actualmente en USA. Con Dean Cain y Teri Hatcher.
LONE WOLF & CUB. Filme. D: John Bruno. G: Bill Wisher.
MAI THE PSYCHIC GIRL. Filme.
MANTIS. Universal. PE: Sam Raimi, Sam Hamm. Con Carl Lumbly.
MR. MAGOO. Filme animación. Warner Bros.
*** MODEL BY DAY.** Filme para TV. Fox. Con Sean Young y Shannon Tweed. G/P: J. Loeb III, M. Weisman. D: Christian Duguay.
*** PEANUTS.** Filme de imagen real. P/G: John Hughes. Warner Bros.
THE PHANTOM. Filme.
PLASTIC MAN. Filme. Warner Bros. G/L. Wilson. D: B. Spicer.
RED SONJA. TV. Lancit.
*** RICHIE RICH.** Filme. P. J. Silver, J. David. G: Jim Jennewein, Tom Parker. Con Macaulay Culkin.
SANDMAN. Filme.
*** SGT. ROCK.** Filme. P: Joel Silver. D: Renny Harlin. G: John Millius. Warner Bros.
*** THE SHADOW.** Filme. G: David Koepp. P: Martin Bregman. D: Russell Mulcahy. Con Alec Baldwin. Rodándose.
*** SPIDER-MAN.** Sesenta y cinco episodios de animación contratados. El filme de James Cameron previsto para verano de 1995.
*** TALES FROM THE CRYPT (Historias desde la Crypta).** Trece nuevos episodios.
*** TIME COP:** Filme. D. Peter Hyams. G: Mark Verheiden. Con Jean Claude Van Damme.
WONDER WOMAN. Animación. TV.
*** X-MEN.** Filme de imagen real en preparación. Fox.

Lista coyright 1993 Starlog Communication International, Inc. Reservados todos los derechos.

CORREO DE LOS COMICS

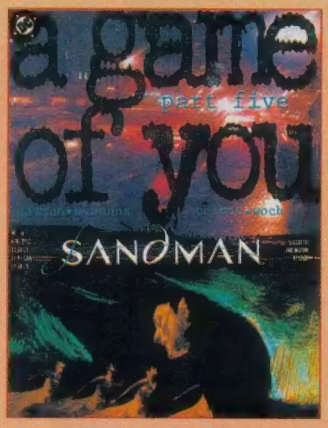
Lamentablemente la tirada de libros de comics no puede ser tan numerosa como editores y aficionados desearíamos. Esto provoca que las cortas ediciones no alcancen la difusión necesaria. Para que el buen aficionado no se quede sin la obra de su autor favorito, le sugerimos utilizar nuestro servicio de venta por correo.

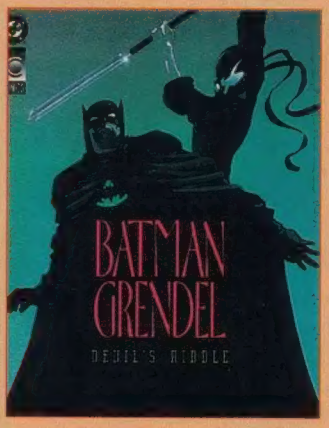
CATALOGO/ SELECCION DE OBRAS DE LOS MEJORES AUTORES

Ediciones ZINCO
SERIE PRESTIGE

☐ BATMAN, CIRCULO MORTAL	750
☐ BATMAN: BROMA ASESINA	475
☐ BATMAN & JUDGE DREDD	750
☐ BATMAN, PREDATOR. Núm. 1 al 3	525
☐ BATMAN VUELVE	700
☐ MUNDO SIN FIN. Núm. 1 al 6	290
☐ ADAM STRANGE. Núm. 1 al 3	500
☐ BLACKHAWK. Núm. 1 al 3	475
☐ COSMIC ODYSSEY. Núm. 1 al 4	500
☐ DEADMAN. Núm. 1 y 2	500
☐ KID ETERNITY. Núm. 1 al 3	525
☐ OMAC. Núm. 1 al 4	450
☐ GILGAMESH. Núm. 1 al 4	500
☐ GREEN ARROW. Núm. 1 al 3	475
☐ HAWKWORLD. Núm. 1 al 3	500
☐ ORQUIDEA NEGRA. Núm. 1 al 3	500
☐ RONIN. Número 1 al 6	375
☐ TWILIGHT. Número 1 al 4	525
☐ EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS. Número 1 al 3	525
☐ JUDGE DREDD'S. Núm. 1 al 4	500
☐ JUSTICE INC. Núm. 1 y 2	500
☐ LEX LUTHOR	500
☐ LIBROS DE MAGIA. Núm. 1 al 4	525
☐ DOM PATROL. 1 y 2	525
☐ TERROR SAGRADO	525
☐ HELLBLAZER	525
☐ SUPERMAN, POR LA TIERRA	525
☐ SUPERMAN, LOS LADRONES DE LA TIERRA	400
☐ LOS MEJORES DEL MUNDO. Núm. 1 al 3	500
☐ HISTORIA DEL UNIVERSO DC. Núm. 1 y 2	475

☐ ESTUCHE CULT OBRA COMPLETA	1.975
☐ CATWOMAN	525
☐ LOBO PARAMILITARY	525





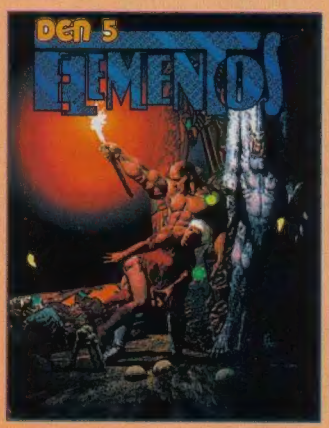
☐ PSYCHO. Núm. 1 al 3	525
☐ BATMAN: AMO DEL FUTURO	750
☐ HISTORIA DE GANTHET	750
☐ GOTHAM: LUZ DE GAS	550
☐ CAMELOT 3.000	1.750
☐ EL VENENO DE MAÑANA	750
☐ LOBO: GREATEST HITS	1.275
☐ FUNERAL DE SUPERMAN	1.250
☐ LA MUERTE DE SUPERMAN	995
☐ SHADE, Núm. 1	750
☐ SHADE, Núm. 2	550
☐ ROBIN 3.000, Núm. 1 y 2	550
☐ EL REGRESO DE SUPERMAN	475
☐ DOOM PATROL II, 1 y 2	550
☐ FLASH EXITO TV	475
☐ ANIMAL MAN, 1 y 2	550
☐ ANIMAL MAN 3	925
☐ BATMAN WESTERN	750
☐ SADMAN. Núms. 1 - 2 y 3	550
☐ SADMAN. Núm. 4	750
☐ MERCY	750
☐ AVANCE RAPIDO. Núms. 1 y 2	550
☐ LA CAIDA DEL MURCIELAGO 1 y 2	1.275
☐ BATMAN: GENESIS OSCURA	575
☐ BATMAN - GRENDEL Núms. 1 y 2	550

(Los precios son por número o unidad.)

NOVELA GRAFICA

COTHIAS/ROUGE

☐ HEROES CABALLEROS. Núm. 1 y 2	750



FRANK MILLER

☐ BATMAN, SEÑOR DE LA NOCHE	1.750

DON LAWRENCE

☐ STORM. Núm. 1 y 2	700
☐ STORM. Núm. 3 y 4	775

TURF/MOUCLIER

☐ MURALLAS DE ESPUMA	850

ALAIN GARRIGUE

☐ EL DESTINO PERDIDO DE ARGENTINO DIAZ	850

RICHARD CORBEN

☐ ULTIMO UNDERGROUND COLOR	1.150
☐ HIJOS DEL MUNDO MUTANTE	1.150

WAGNER/GRANT/BOLLANT

☐ EN BUSCA DEL NIÑO JUEZ	1.450

ROSINSKI/VAN HAMME

☐ THORGAL. Núm. 1 y 2	550
☐ THORGAL. Núm. 3 y 4	575

EDDY PAAPE

☐ LUC ORIENT	750

DAVE STEVENS

☐ ROCKETEER	975

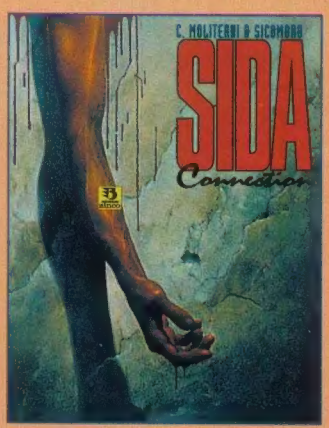
MESSNER/LOEBS

☐ EPICURUS EL SABIO	800
☐ EPICURUS EL SABIO II	875

BORDES DURAND

☐ FOC. Núm. 1	975
☐ FOC. Núm. 2 y 3	800

FERRY/VERNAL



Señale con una cruz los títulos que desee recibir. Sume usted mismo. Añada gastos de envío y anote el resultado final. Indique sus señas y cifras claramente.

NOMBRE .....

DOMICILIO .....

DP CIUDAD .....

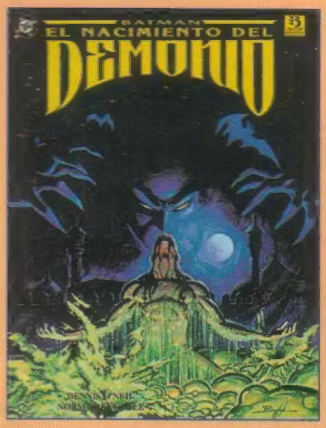
Forma de pago:

☐ TALON BANCARIO
☐ GIRO POSTAL
☐ CONTRA REEMBOLSO

} GASTOS DE ENVIO: 200 Ptas.

Si no desea recortar esta página, fotocopiela o escriba los títulos que desea recibir, enviando su pedido a:

EDICIONES ZINCO; AVDA. DE ROMA, 157; 08011 BARCELONA



- ☐ IAN KALEDINE 750

ANDREAS
- ☐ COUTOO 800
- ☐ CRONWELL STONE 600

KRISTIANSEN/SONDERGAARD
- ☐ SUPERMAN y LA BOMBA DE LA PAZ 800

BARR/BINGHAM
- ☐ EL HIJO DEL DEMONIO 1.200

BARR/GRINDBERG
- ☐ LA NOVIA DEL DEMONIO 975

RICHARD CORBEN
- ☒ DEN 4 1.375
- ☒ DEN 5 1.375

GAIMAN/MC. KEAN
- ☐ CASOS VIOLENTOS 850

F. DE FELIPE
- ☐ MARKETING & UTOPIA 875

BERNI WRIGHTSON
- ☒ MUTANTE 775

MARK SCHULTZ
- ☐ CADILLACS y DINOSAURIOS 975

MOLITERNI/SICOMORO
- ☐ SIDA CONECTION 1.150

O'NEIL/BREYFOGLE
- ☒ NACIMIENTO DEMONIO 1.875

MARRS/HAMPTON
- ☐ PRINCIPE VIKINGO 1.875

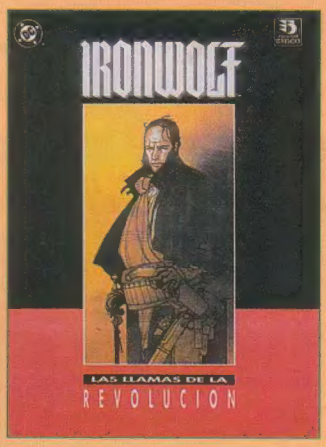
VARIOS AUTORES
- ☐ BATMAN 3-D 1.250
- ☐ SUPERMAN VS. SPIDERMAN 790
- ☐ BATMAN VS. LA MASA 575

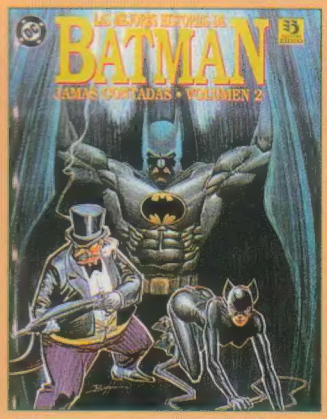
LIBROS

MORENO CASARES
- ☐ BATMAN: JUSTICIA DIGITAL 1.950

MOENCH/JONES/JONES III
- ☒ BATMAN-DRACULA 1.975

GEORGE PRATT





- ☐ EL AS ENEMIGO 1.975

DAVE McKEAN
- ☐ ARKHAM ASYLUM 1.975

GOODWIN/HAMPTON
- ☒ BATMAN: GRITOS EN LA NOCHE 2.275

CHAYKIN/MOORE/MIGNOLA/RUSSELL
- ☐ IRONWOLF: LAS LLAMAS DE LA REVOLUCION 1.975

WAGNER/WILLIAMS
- ☐ DIME OSCURO 2.300

VARIOS AUTORES
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 1 2.900
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS AÑOS 50 JAMAS CONTADAS 2.850
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE SUPERMAN JAMAS CONTADAS 2.800
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 2 2.850
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE EL JOKER JAMAS CONTADAS 2.700
- ☒ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS TEAM-UP JAMAS CONTADAS 2.850
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LA EDAD DORADA JAMAS CONTADAS 2.700
- ☐ BATMAN, GRITOS EN LA NOCHE 2.275

OTRAS EDITORIALES
TOUTAIN Editor
NOVELA GRAFICA

ALTUNA, HORACIO
- ☐ CHANCES 690

ALTUNA/TRILLO
- ☐ TRAGAPERRAS 950
- ☐ CHARLIE MOON 750

AZPIRI, ALFONSO
- ☐ PESADILLAS 690
- ☐ PESADILLAS II 750

BERNET/ABULI
- ☐ TORPEDO 0 750
- ☐ TORPEDO 1 750
- ☐ TORPEDO 2 750
- ☐ TORPEDO 3 750
- ☐ TORPEDO 4 750
- ☐ TORPEDO 5 750
- ☐ TORPEDO 6 750
- ☐ TORPEDO 7 750
- ☐ DE VUELTA A CASA 650

BERNET/SEGURA
- ☐ KRAKEN 1 585
- ☐ KRAKEN 2 575
- ☐ KRAKEN 3 630

BERNET/TRILLO
- ☐ CUSTER 600
- ☐ LIGHT & BOLD 750

BEROY
- ☐ DOCTOR MABUSE 600
- ☐ 999-666 600
- ☐ LA ENFERMEDAD DEL SUEÑO 750

BROCAL/SEGURA
- ☐ EL OTRO NECRONOMICON 750

COLAN, EUGENE
- ☐ ESTRELLAS USA 1 750

CORBEN, RICHARD
- ☐ JEREMY BROAD 850
- ☐ HOMBRE LOBO 995
- ☐ UNDERGROUND 2 850
- ☐ ROWLF 850
- ☐ MUNDO MUTANTE 1.200
- ☐ MANUSCRITOS DE LA PLAGA 650
- ☐ PILGOR 950
- ☐ EDGAR ALLAN POE 850
- ☐ UNDERGROUND TODAVIA 800
- ☐ BLOODSTAR 1.385
- ☐ DEN 1, NEVERWHERE 1.500
- ☐ DEN 2, MUVOVUM 1.500
- ☐ DEN 3, HIJOS DEL FUEGO 1.250

DE FELIPE, FERNANDO
- ☐ NACIDO SALVAJE 700
- ☐ A. D. N. 875
- ☐ S.O.U.L. 1.200
- ☐ EL HOMBRE QUE RIE 1.650

JAVIER COMA
- ☐ NEW YORK CITY 750

FERNANDEZ, FERNANDO
- ☐ ZORA Y LOS HIBERNAUTAS 1.275

FERRY, PASCUAL
- ☐ CREPUSCULO 700
- ☐ SEBASTIAN GORZA 750

GILLON, PAUL
- ☐ LA SUPERVIVIENTE 1 750
- ☐ LA SUPERVIVIENTE 2 750

GIMENEZ, CARLOS
- ☐ ROMANCES DE ANDAR POR CASA 550

GIMENEZ, JUAN
- ☐ EL EXTRAÑO JUICIO A ROY ELY 585
- ☐ CUESTION DE TIEMPO 690
- ☐ LA ESTRELLA NEGRA 690
- ☐ JUEGO ETERNO 725
- ☐ BASURA 800
- ☐ CIUDAD I 850
- ☐ CIUDAD II 850

GLIGOROV
- ☐ GINGER 875

LEVIS, GEORGES
- ☐ BURDEL 875

MAROTO, ESTEBAN
- ☐ MUJERES FANTASTICAS 580
- ☐ EN EL NOMBRE DEL DIABLO 800

ORTIZ/SEGURA
- ☐ JACK EL DESTRIPADOR 550
- ☐ BURTON & CYB 1 690
- ☐ BURTON & CYB 2 690
- ☐ BURTON & CYB 3 750
- ☐ BURTON & CYB 4 750

PRADO, MIGUELANXO
- ☐ STRATOS 600

RATERA, MIKE
- ☐ MUJERES SECRETAS 750

RUSELL, CRAIG
- ☐ OPERA 1.400

SAUDELI
- ☐ LA BIONDA. DOBLE GOLPE 1.150

THORNE, FRANK
- ☐ GHITA DE ALIZAR 1 750
- ☐ GHITA DE ALIZAR 2 750

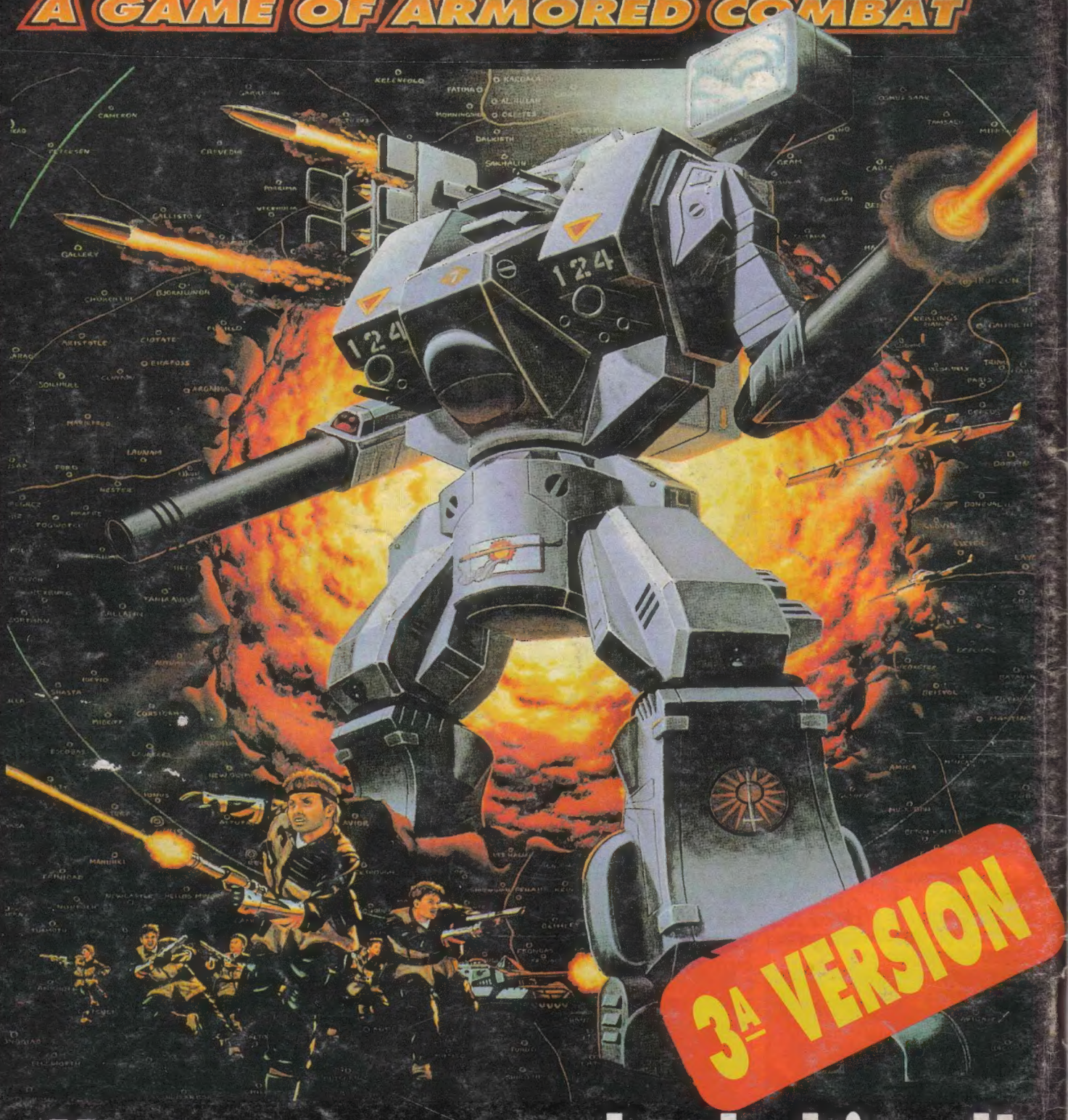
WRIGHTSON, BERNI
- ☐ CREEPSHOW 530
- ☐ FERIA DE MONSTRUOS 585
- ☐ MAESTRO DEL TERROR 750
- ☐ HISTORIAS DE LOS MALOS TIEMPOS 750

VARIOS AUTORES
- ☐ VAMPIROS 2 750

ediciones zinco

BATTLETECH®

A GAME OF ARMORED COMBAT



¡Ya en su proveedor habitual!

Es un producto ediciones zinco